Año III Número 24 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

SEGA SATURN
Última hora de la nueva consola

Nuevas joyas para tu Mega Drive

NBA JAM T.E.

STORY OF THOR

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

ROAD RUNNER

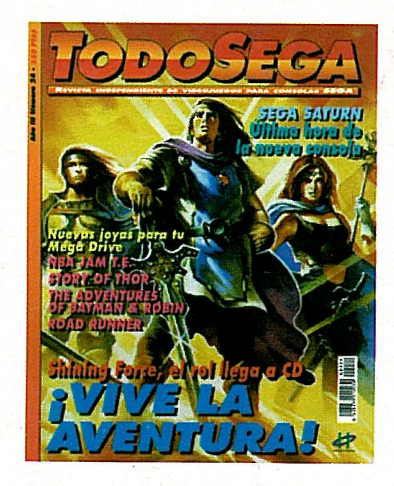
Shining Force, el rol llega a CD

¡VIVE LA AVENTURA!





TODOSEGA
Nº 24. Año 3. Marzo 1995

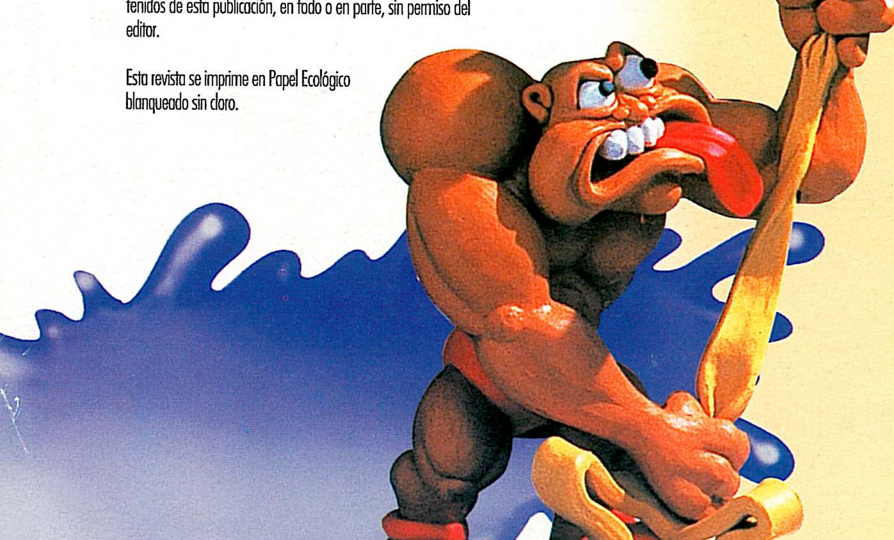


sumario

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **E-mail:** A01553@servicom.es. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108- 1993

Esta revista se imprime en Papel Ecológico blanqueado sin cloro.



Editorial

Tiempos de transición

Pasada la fiebre de actividad de la temporada navideña, entramos ahora en unos tiempos que podríamos denominar como de transición. Un periodo que las compañías distribuidoras probablemente aprovecharán para hacer un replanteamiento de sus estrategias comerciales, una vez que el CES de Las Vegas (del que hemos realizado un completo reportaje que os ofrecemos a partir de la página 16 de nuestra revista) ha mostrado lo que nos depara el sector para los meses venideros.

Volviendo a nuestro país, las ventas siguen mostrando que los 16 bits tienen aún mucho que decir, con MD 32X actuando como introductora de Saturn. De ésta, ya se está preparando el lanzamiento que, según los últimos rumores, apunta hacia el verano de este año 95.

Hablando de nosotros, hemos conseguido de Sega España las primeras fotografías oficiales de lo que será la Saturn que llegará a nuestro país. Amén de informaros de cómo serán «Victory Goal» y «Clockwork Knight», dos juegos que acentuarán aún más vuestro interés por disfrutar con la consola de 32 bits más esperada y deseada de toda la historia de la multinacional japonesa.

Siguiendo con las previews, os daréis cuenta de que Sega no ha olvidado su compromiso con el rol y nos ofrecerá próximamente dos juegos de la talla de «Shining Force CD» y «Story of Thor». Este último tendremos además la suerte de disfrutarlo en castellano.

Por último, encontraréis nuestras secciones habituales, como Sega & Rol, Graffiti o Mr. Q, sin olvidar a The Arcade Zone que este mes os ofrece la posibilidad de conocer la recreativa que hará que os olvidéis de «Daytona USA», hablamos de «Sega Rally». Bueno, esperamos que este número de la revista os guste y disfrutéis de su lectura mientras ahondáis en este mundo tan interesante de los videojuegos.



Enviad vuestras cartas a: "Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Sobre la mascota

Hay gente que os propone tener una mascota. Yo me opongo a tal cuestión puesto que siendo TodoSega una revista de Sega, la mascota sería, por supuesto, el azul Puercoespín.

En cuanto al tema de la publicidad o eso que dijistéis de influir y no sé qué más, a mi no me influye nada, puesto que tengo una Master. Me despido con unos cordiales saludos.

Luis González-Camino, Santander.

Felicitación por el cambio

Quisiera felicitaros por el nuevo aspecto de la revista, es alucinante, de verdad. Por otro lado opino igual que Vicente Vázquez y María Vela, son muy pocas las páginas que podemos ver sobre la Master. Lo que podríais hacer es, en vez de usar tan solo una página (caso del Sonic Spinball) utilizar dos o más, estaría mucho mejor. Ya sé que la escasez de comentarios de la Master no es culpa vuestra sino de Sega porque no saca juegos. Sin embargo, podríais publicar juegos antiguos, por ejemplo, en el Catálogo de Juegos de la revista núm 22, en el apartado de juegos de rol y aventura hay un par de Alex Kidd que no conozco. Haciendo esto con todos los juegos antiguos no habría problema de la falta de juegos de Master System.

Diego-Andrés Riquelme Navarro, Garrucha (Almería).

A vueltas con las traducciones

Estas palabras son para la gente de Sega España: Estamos hasta las narices de que Sega no traduzca los cartuchos al español, y encima sabiendo que en Francia sí lo hacen, pongo como ejemplos a «Night Trap», «Dragon Ball Z» o el esperadísimo «Landstalker». En cambio aquí sólo traducen las caratulas de algunos cartuchos, pero quiero que sepan que eso no nos basta. La importancia de los textos en castellano es total, sobretodo en los de rol, ya que se distribuyen muy difícilmente en España en inglés, francés o incluso japonés. ¡Pero basta ya!, juegan con nosotros prometiéndonos la traducción para que luego los juegos ni siquiera salgan aquí. Espero que con este comentario Sega España se decida a hacernos un poco de caso.

Oscar Díaz Granado, Esplugues de Llobregat (Barcelona).

Cammy (y III)

Perdón si esta carta es algo fuerte, pero la misiva enviada por Mercedes Osuna Sánchez el mes pasado me ha parecido una burrada.

En ella, comentaba que en el «SSFII» había una nueva luchadora, Cammy. En su carta dice que deberíais hacer un debate sobre si es mejor ella o Chun Li, y esta es mi cuestión: ¿para qué un debate?. Tengo el «SSFII» y he jugado varias veces con Cammy -antes siempre jugaba con Chun Li- y debo reconocer que ésta es más rápida y ágil, pero al probar a Cammy, me quede asombrada de su rapidez y agilidad.

Me parece que Mercedes debería callarse y esperar a ver el juego porque Cammy es muy buena, además ¿qué competencia se armó?, he visto otros juegos de lucha en los que hay varias chicas y no hay competencia.

Con esto quería decir que habría que darles una nueva oportunidad a Cammy y a los otros tres nuevos luchadores antes de juzgarlos.

Por cierto, si por casualidad se hiciera un debate, votaría a Cammy, porque aparte de que me gusta, prefiero tener unos «ojos de gata» preciosos que ser una «indomable», además, a Chun Li la he ganado siempre.

Aroa Casal Acebal, Gijón (Asturias).

Publicidad agresiva

Reconozco que Sega es bastante agresiva en su publicidad, pero nunca pone la marca contra la que se dirige. Cosa que Nintendo ha hecho en el anuncio de los dos monos que "SEGAnan la vida haciendo el finstro". Me temo que se han pasado, y mucho.

David Expósito, Romo (Vizcaya).

Nota de la Redacción

Parece que lo de la falta de páginas de Master System ha calado hondo. La postura de las compañías distribuidoras con respecto a este tema nos lleva a una ausencia obligada de la 8 bits en las páginas de Novedades, así que con la carta que publicamos sobre este tema lo damos por zanjado.

El tema de las traducciones de los cartuchos es más bien delicado. Oscar, cuantos más cartuchos se venden mayor es la posibilidad de traducirlos, pero como no se compran, pues es imposible; así que es un circulo vicioso. La traducción de «Dragon Ball Z» debía haber sido hecha por Bandai España.

Por otra parte, damos las gracias a Antonio March, Miguel Angel Rodríguez y a Javier, por sus sugerencias y críticas. Y a todos los demás por la atención que nos prestáis todos los meses. A los que nos han enviado cartas para "La Polémica" y no han sido publicadas, les agradecemos su participación y les invitamos a seguir enviando cartas. ¡Gracias a todos!

Redacción, TodoSega.

La Polémica:

Más que potencia, jugabilidad

El estar relacionados o no la potencia de una videoconsola con su diversión depende tanto como todo en esta vida.

Supongamos que por un lado tenemos una consola que tenga mucha potencia en colores, como por ejemplo MD 32X, y por otro lado un juego para la misma, pero con pocos colores, ya no se está aprovechando dicha potencia. Creo que todo esto depende del juego en sí mismo. Si además no engancha, frente a otros juegos con menos colores, gráficos, etc... pero quizá más divertidos y jugables, no tendrá nada que hacer.

Luego potencia no es igual a diversión, a menos que las compañías de videojuegos comercializen pocos videojuegos pero enganchones y divertidos en lugar de tantos colores, y es que ya se sabe, mucho ruido y pocas nueces.

✉ **Sulky. Madrid.**

¿Qué pasó con el Spectrum?

Al leer vuestro tema para La Polémica me acordé inmediatamente de mis momentos de diversión con el Spectrum, aquella pequeña computadora de 8 bits que hizo las delicias de los que por el 84 hacíamos nuestros primeros pinitos en el mundo de los videojuegos. Me acuerdo de juegos tan sencillos como «Jet Pack» o los grandes ratos de ocio pasados con «Knight Lore».

A pesar de la falta de colores (que realmente no era así, tenían los justos para lo que necesitaba el juego; no se puede juzgar si a un juego le hacen falta más o menos colores cuestión de pura potencia de la máquina, considero que si un cartucho no utiliza todos los que el hardware le puede ofrecer ello no quiere decir que la programación o el juego sean malos) y sus carencias en sonido, yo me lo pasaba como un enano con esa pequeña caja de color negro y teclado casi de espuma. De Mega Drive no puedo decir lo mismo: muchos cartuchos de juegos, pero realmente hay muy pocos muy pocos que supongan un verdadero salto cualitativo frente al Spectrum, en terminos de estricta jugabilidad. Lo que me lleva a pensar que lo que un juego necesita, prinicpalmente, es ser jugable, y no esa avalancha de datos técnicos que vosotros tanto gustáis de dar.

✉ **Miguel Angel Baena, Huelva.**

Nada que ver

Creo que lo de la calidad de los juegos y las consolas, no tiene relación con la diversión. Aparte de que también depende mucho de los gustos. Pongamos por ejemplo a Sonic: la Master System es un poco malilla (yo tengo una y lo reconozco), pero a alguien le puede gustar más un Sonic de ella que la versión de Mega Drive.

Antes tenía la copia de una Atari 2000 que hasta yo reconocía que era una de las consolas más malas, pero con ella me divertía un montón.

Lo mismo ocurre con la Game Boy, que me parece bastante divertida, aunque no tanto como un Sonic 3.

✉ **Leonardo Romero Martínez, Cádiz.**

Potencia para la realidad

Admito que puede parecer un poco descabellado decir que la potencia sí que realmente va asociada a la diversión, pero si nos centramos por ejemplo en el tema de la simulación de la realidad, entenderéis porqué me pronuncio de esta forma. Pensemos por un momento en el archi conocido «Daytona USA», ¿habría sido posible programarlo si no fuera por la potencia de proceso ofrecida por la recreativa Model 2 de Sega?. No, por lo que entonces no hubieramos tenido diversión con ella; en este caso la relación entre potencia y diversión está muy, pero que muy clara. Y lo mismo se puede decir de «Virtua Fighters», «Desert Tank» o recreativas de ese tipo. Y si entramos en el tema de consolas, la verdad es que la potencia de MD 32X permite disfrutar de juegos como «Virtua Racing Deluxe» o «Star Wars Arcade» con gran diversión, y creo que nadie tiene dudas acerca de esta cuestión. ✉ **Lourdes Campos, Castellón.**

Jugabilidad

Tantos procesadores de 32 bits os han lavado el cerebro, las compañías fabricantes de hardware os han convencido de que lo que necesitáis es una consola de 128 bits con soporte para un billón de colores y mover más de cuatro billones de polígonos por segundo con phong shading y texture maping, todo ello adornado por un fantástico chip de sonido capaz de ofrecer música con 128 canales y la posibilidad de hacer karaoke. Y no os dais cuenta de que lo que realmente hace falta es jugabilidad, ¿de qué me sirve a mi todo eso si luego resulta que conecto el juego y lo tengo que dejar porque es imposible jugarlo?

✉ **Santiago Aroca, Madrid.**

En contra de la potencia

Estoy en contra de que los fabricantes mundiales de consolas nos ofrezcan potencia: es una cuestión económica. No quiero tener que gastarme un montón de dinero en comprarme máquinas nuevas sólo porque haya cantidad de juegos que demanden más y más potencia. Lo que deberían ofrecer es más y más jugabilidad, que es lo que realmente importa cuando de lo que se habla es de pasar un rato entretenido delante de un televisor. Ah, tampoco estaría de más que aparte de que vosotros tengáis en cuenta todas las observaciones que os hacemos, alguien de las compañías de distribución de este país tome nota de lo que os decimos.

Antonio de Villena, Bilbao.

La Polémica del mes que viene probablemente alargará aún más el debate que os proponíamos en este número sobre la potencia y la diversión: "¿Creéis verdaderamente en las posibilidades de MD 32X?".



El 3 de Marzo en Mega Drive
TRUE LIES

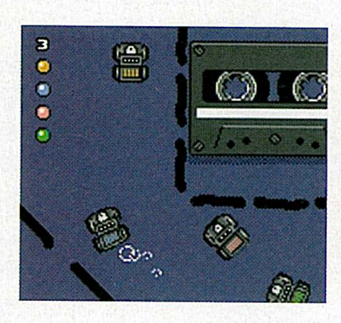
Cuando la película está a punto de aparcer en formato vídeo, por fin nos llega la tan anunciada versión 16 bits de "Mentiras Arriesgadas" (o "True Lies" en su versión original). Configurado como un shoot'em up con vista aérea, tendréis que guiar a "Arnie" a través de los niveles de este juego para rescatar a su hija de las manos de los terroristas arabes. Fiel al argumento de la película, mostrará escenas tomadas del filme, que contribuirán a sumergiros en la acción necesaria para un cartucho de este calibre.

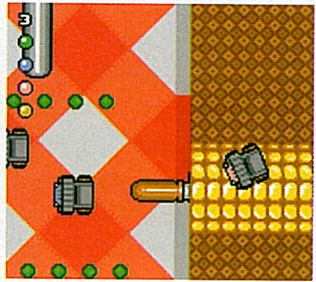
Llegará para 32X
VIRTUA FIGHTER

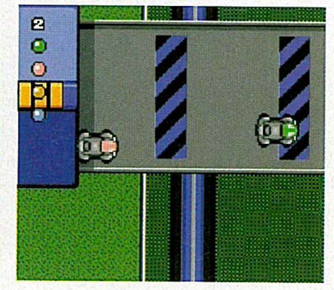
Sega ha despejado, a base de comunicado oficial, todas las dudas que teníamos acerca de la posible salida de una futura versión de la magnífica recreativa poligonal para MD 32X. El comunicado en cuestión decía que **sí**, que **realmente va a existir una versión para 32X**, programada por AM2, autores de la arcade original. Esperamos probarlo aquí muy pronto.

Codemasters presenta otro éxito seguro
MICRO MACHINES 2 PARA GAME GEAR

Era de esperar, el juego que en su versión Mega Drive rompió todas las listas de éxito, volverá para la portátil de Sega en todo su esplendor. La nueva edición presentará 12 Micro Machines diferentes: vehículos para tierra, aire y mar; 38 tortuosas pistas y nuevas opciones para las carreras, amén de nuevos modos de torneo y una posibilidad siempre bienvenida en una portátil: 2 personas en una misma Game Gear. Todo ello sin olvidar la habitual conexión de dos consolas a través del cable Gear to Gear.







Protagonizado por David Robinson
NBA ACTION '95

Sega ha decidido actualizar su serie deportiva ofreciéndoos una nueva versión de su clásico de baloncesto, NBA Action. Las mejoras se centran en el apartado gráfico: un nuevo punto de vista y animaciones de mayor calidad. El aspecto de la jugabilidad no ha sido olvidado y podréis realizar todo tipo de asistencias, mates y tiros desde la línea de tres puntos. Todo ello en varias modalidades diferentes de competición que darán lugar a un cartucho de lujo que llegará en Abril.

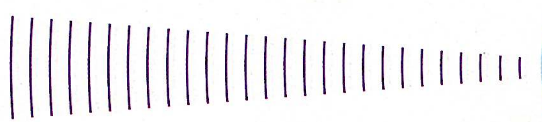


Los 27 equipos de la NBA estarán incluidos en un cartucho de 16 megas, que contará con David Robinson como protagonista estelar.

Acclaim dará que hablar en MD 32X
MORTAL KOMBAT II

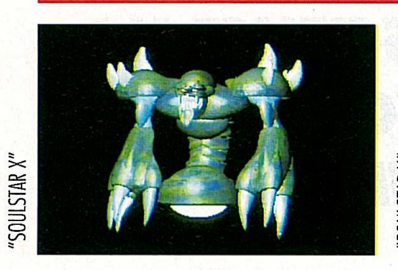


He aquí la primera imagen del super juego de lucha para MD 32X que tanto esperábamos. «Mortal Kombat II» de 32 bits presentará unos gráficos más nitidos y un sonido que por fin podrá calificarse de real. Seguro que con esta versión ya no habrá diferencias entre la versión casera y la recreativa. Se espera que esté en la calle después de que TodoSega salga a los kioscos.




Más novedades para MD 32X

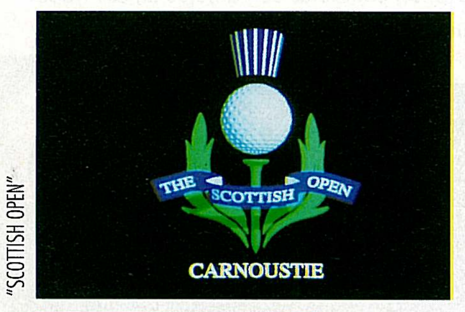
CORE DESIGN APUESTA POR SEGA


"SOULSTAR X"


"SOULSTAR X"

«Soulstar X» será uno de los títulos más importantes de Core para 32X. Este shoot'em up mostrarà su calidad en cartucho.

Richard Barclay, Director de Marketing de Core Design visitó nuestra redacción para hablarnos acerca de su compañía y de su interés en todas las máquinas nuevas. Destacar que se van a centrar en los 32 bits, con MD 32X como destino de sus muchos nuevos proyectos, entre los que resaltamos tres: «Scottish Open», «ShellShock» y «Soulstar X». Del último, deciros que será un shoot'em up con claras reminiscencias de la versión Mega CD, pero de gran calidad gráfica. De «Scottish Open» os diremos que anteriormente se llámaba «Tee Off», que es un juego de golf y que sorprenderá a muchos, al tiempo que inaugurará la línea deportiva de esta compañía, "Core Sports". «ShellShock» será una muestra perfecta del arte de MD 32X con la acción.



"SCOTTISH OPEN"


"SCOTTISH OPEN"

Imágenes renderizadas y fondos digitalizados para un golf de lujo.



"SHELL SHOCK"


"SHELL SHOCK"

Estrategía y acción, una combinación de lujo para 32X, de la mano de Core.

Por fin en nuestro país

ACTION REPLAY PRO 2

Arcadia Software ha puesto ya a la venta conocido cartucho "pokeador" para Mega Drive, en una segunda versión. Las novedades se centran en la inclusión de códigos en memoria y la facilidad para visionar cartuchos de otros mercados en Mega Drive españolas. Su precio, alrededor de las 10.000 ptas.



SEGA FLASHES

"NBA JAM T.E."

A cabo la invasión de «NBA Jam« y ahora llega la «NBJA Jam Tournament Edition». Nuevos gráficos, más animaciones y exquisitez para los mates, detalles de lujo para un cartucho que verá la luz próximamente para MD 32X y Game Gear. De Mega Drive os ofrecemos una exclusiva preview.



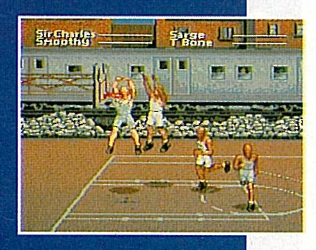
"WARLOCK"



Basado en la serie del mismo título, Acclaim ha programado un cartucho de espada y brujería, con intriga y acción, buenos gráficos y un sonido tenebrosos. Sólo para 16 bits y puede que Electronic Arts España lo comercialize muy, muy pronto. Ojo, porque el cartucho promete.

"BARKLEY 2"

Accolade ha demostrado que el cierre de su oficina de distribución europea no afectará a su lista de lanzamientos, de hecho este nuevo «Barkle Shut Up and Jam 2» inyectará nuevos aires en la compañía, dispuesta a despegar definitivamente en el sector deportivo. Pero será sólo para Mega Drive.



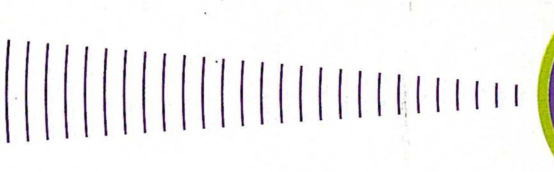
ACUERDO DE DISTRIBUCIÓN

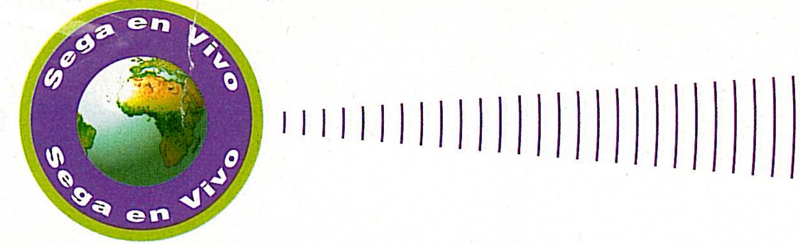
THQ

ARCADIA SOFTWARE

Arcadia Software se ha hecho con los derechos exclusivos de distribución de THQ para nuestro país. Hablamos de la compañía que está programando actualmente juegos como «The Mask» y «Akira», por el que todos los redactores de esta revista nos encontramos actualmente suspirando.







EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

¿Qué tal, muchachotes? ¿Cómo van esas indigestiones de juegos navideños? Yo ya me he hecho con un laxante a prueba de atracones, ludofagias y demás dolencias estacionales para poder digerir tanta partida de Snatcher... ¡Dios mío, qué juegazo! Pero vamos a lo que nos interesa, que son las candentes noticias que nos aguardan a la vuelta de la esquina, para que luego digan que si este sector está acabado, que si la mamá llora y que el pescado es caro. Y la primera va de aclaraciones: como si de una señal de alarma se tratara, nuestra angustiada pregunta del número anterior (¿qué va a pasar con una serie de juegos de Domark?) ya ha encontrado una rápida y fulminante respuesta. Los chicos de Acclaim, insaciables ellos, van a hacerse cargo de la distribución de juegos como «Bloodshot» (Mega Drive y Mega CD), «Kawasaki Superbikes» (Game Gear), «F1 - World Championship Edition» (Mega Drive y Game Gear), «Soccerama» (Mega Drive), «Marko's Magic Football» (Mega CD y Game Gear), «Flying Nightmares» (Mega CD), «Theme Park» (Mega CD) y «Syndicate» (Mega CD). Mucha suerte con estos títulos y muchas gracias a Domark por sus servicios prestados en el mundo de las consolas.

Hablando de despedidas, uno tiene su corazoncito y no ha podido evitar una cierta sensación de tristeza al enterarse del cierre de las oficinas londinenses de Accolade, que no han podido resistir la durísima competencia y la falta de novedades auténticamente refrescantes. De momento, Time Warner se encargará de la distribución de los títulos que Accolade tenía previsto lanzar al mercado europeo, aunque esta firma seguirá funcionando como lo venía haciendo hasta ahora en Estados Unidos.

Los que no están que no paran son los programadores de Core, siempre tan entusiastas y optimistas respecto a los nuevos formatos. No sólo apoyan decididamente a la marginada MD32X, sino que han anunciado una verdadera avalancha de lanzamientos para Saturn. The «Scottish Open» saldrá poco antes del verano, casi al mismo tiempo que el espectacular «Shellshock», mientras que "extravagancias" del estilo de «Swagman», «Thunderhawk 2» (título provisional) y «Tomb Raider» verán la luz en la segunda mitad del año. Por contra, el mismo Richard Barclay, director de marketing de Core, nos ha asegurado que «Skeleton Krew» será el testamento de su compañía en los 16 bits de Sega. ¡Una de cal y otra de arena! Otra que se ha subido decididamente al carro de las nuevas tecnologías es Sales Curve Interactive (SCi), que a finales de 1.995 lanzará «Kingdom O' Magic» y «Hard Corps» para Saturn, mientras que la segunda parte de «The Lawnmower Man» verá la luz a principios del año que viene. Bueno, ¡hasta el mes que viene!

Por J.C. Kid

"HARDCORPS", Sega Saturn

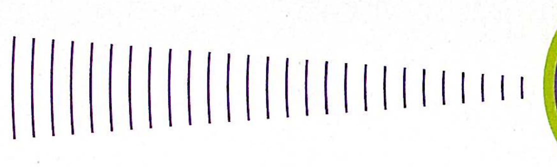
Vistiendo al jugón

ROCKET SCIENCE NO SÓLO VENDE VIDEOJUEGOS

Rocket Science Games lleva camino de convertirse en una compañía de culto en el mundo del videojuego. Tras desmarcarse con una publicidad del tipo "Diseña que algo queda", estos chicos han incluido un pequeño cuadernillo en color dentro de sus productos para Sega CD (versión americana de nuestro Mega CD). Este pequeño "addendum" al manual muestra una serie de accesorios de vestir que pueden ser adquiridos de forma exclusiva a través de su red. Entre estos objetos es posible encontrar gafas de sol edición Rocket Sciens Games, camisetas con dibujos de sus videojuegos, viseras,



camisas, libros, sillas y hasta un curioso "sistema de lanzamiento de agua activado por voz". ¡Vamos!, todo un lujo para los fans de esta recien creada compañía americana de videojuegos.





EL JUEGO DEL MES

LA LEY DEL REVÓLVER



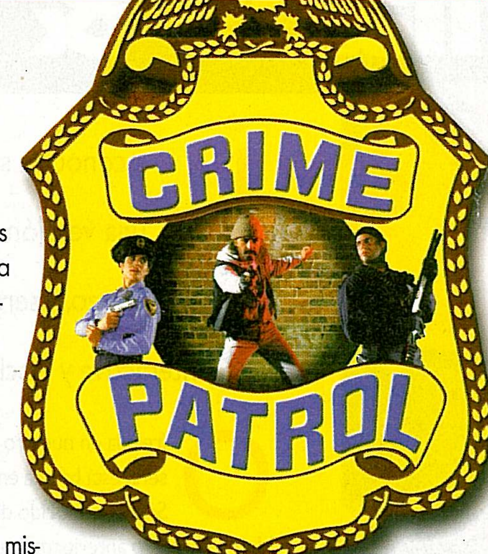
Vuestra ayuda será necesaria para reducir la cantidad de delincuentes.



Esta será la imagen más habitual de «Crime Patrol», un tipo empuñando una pistola, que tendrá que ser detenido.



Será mejor no fiarse de tipos que se rinden tan fácilmente.



American Laser Games es una compañía poco conocida en nuestro país, pero que en Estados Unidos goza de una merecida fama por la calidad de sus películas interactivas para Mega CD, que casi siempre ponen a prueba la rapidez de gatillo y la puntería de los pistoleros más intrépidos del Oeste (recordemos el célebre «Mad Dog McCree»). En esa misma línea, pero con un ligero cambio de temática, «Crime Patrol» pondrá las pantallas de vuestros Mega CDs como un verdadero colador. ¡Luego no digáis que no os habíamos avisado! Una de las características más interesantes de este programa es que ¡por fin! os permitirá desempolvar la tristemente olvidada Menacer, o bien utilizar (si hay algún privilegiado en España que la tenga) la pistola de American Laser llamada GameGun, aunque, por supuesto, también podéis usar el pad normal tipo Mega Drive. Vuestro papel será el de agentes de la ley en medio de diversos escenarios infestados de criminales... y algún que otro transeúnte al que más valdrá que no disparéis si no queréis perder una preciosa vida.





La cantidad y la calidad del video digitalizada es muy alta, algo habitual en Amerian Laser.



TOP 10 JAPAN

1. VIRTUA FIGHTERS – Saturn
2. PHANTASY STAR IV – Mega Drive
3. CLOCKWORK KNIGHT – Saturn
4. LUNAR CD – Mega CD
5. VIRTUA RACING DELUXE – Super 32X
6. J. LEAGUE SOCCER – Mega Drive
7. LAGUNA SENTI – Mega Drive
8. JOE MONTANA NFL'94 – Mega Drive
9. SONIC CD – Mega CD
10. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive

TOP 10 USA

1. SONIC & KNUCKLES – Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive
3. J. MONTANA NFL'94 – Mega Drive
4. NHL HOCKEY'95 – Mega CD
5. FIFA SOCCER 95 – Mega Drive
6. LAGUNA SENTI – Mega Drive
7. ETERNAL CHAMPIONS – Mega Drive
8. PGA TOUR GOLF III – Mega Drive
9. TECMO BASKETBALL – Mega Drive
10. THE LION KING – Mega Drive

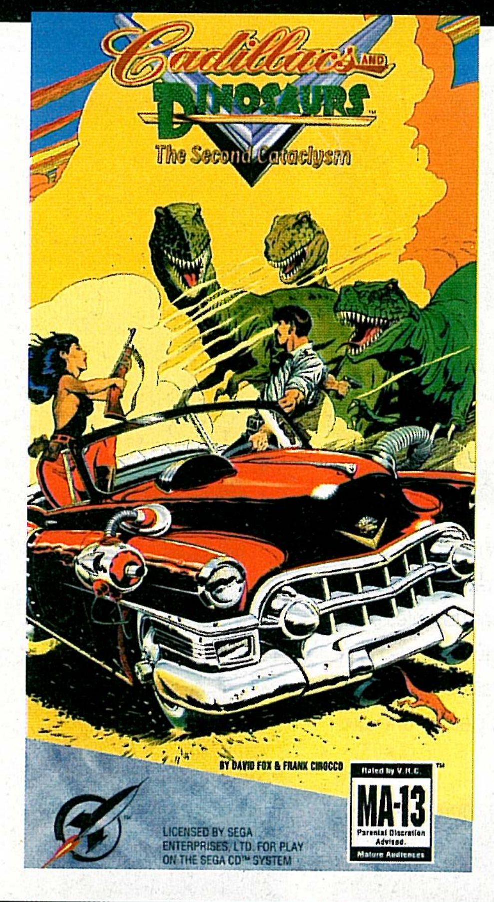




JAPAN

Una mezcla monstruosa

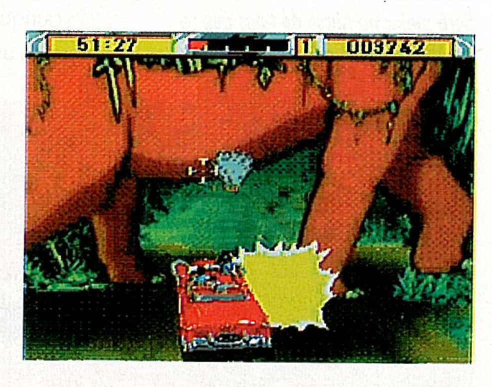
Cadillacs & Dinosaurs



La conocida serie animada "Cadillacs & Dinosaurs" tendrá su reflejo en una versión para Mega CD, que llegará a nuestro país a mediados de Marzo, y será distribuido por Erbe Software, gracias a sus acuerdos con BMG Interactive y Rocket Science Games; estos últimos, son los programadores.

Ofrecida en nuestro país por Canal +, la serie está basada en los comics de Mike Schulz, conocido dibujante americano. Hemos hablado anteriormente de este compacto en las páginas de nuestra revista (número 21, con ocasión de un reportaje sobre Rocket Science Games, la compañía programadora) así que probablemente sepáis ya que estamos hablando de un shoot'em up con una perspectiva más bien frontal. En ella, conduciréis un fardón Cadillac a través de una frondosa jungla -pero esto sólo será durante los primeros niveles-, posteriormente la aventura cambiará de lugar, para desarrollarse en unas galerías, ¡y no precisamente comerciales!. En vuestro caminar por la jungla encontraréis toda clase de mastodónticos y desaparecidos dinosaurios, pero tendréis que respetar la naturaleza, dejando que ésta siga su curso. Esperamos la llegada de este CD para mediados de Marzo, por lo que el mes que viene os ofreceremos una review.



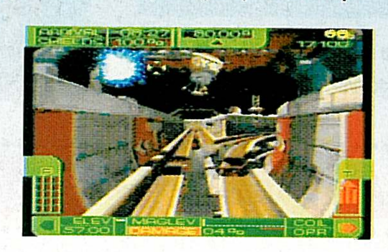


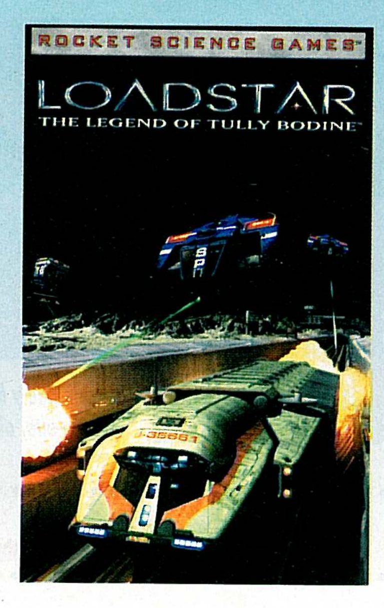


Loadstar

Las aventuras de un contrabandista

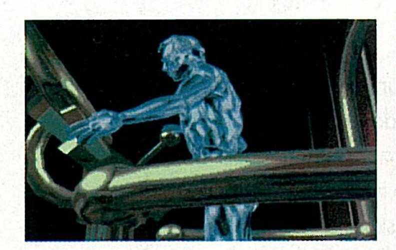
Tully Bodine será el protagonista de otro de los juegos anunciados por Rocket Science Games para Mega CD. Con un desarrollo a base de vídeo digitalizado, esta aventura interactiva os pondrá a los mandos de un convoy mercante espacial. Esta nave circulará por un laberinto viarío que esconderá algunas desagradables sorpresas, como por ejemplo convoys circulando en dirección contraria, que tendréis que esquivar. Este compacto también llegará en Marzo.

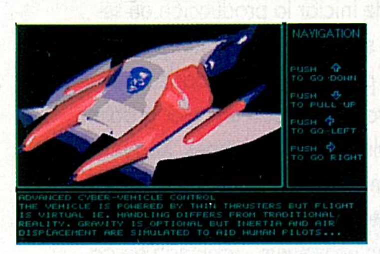


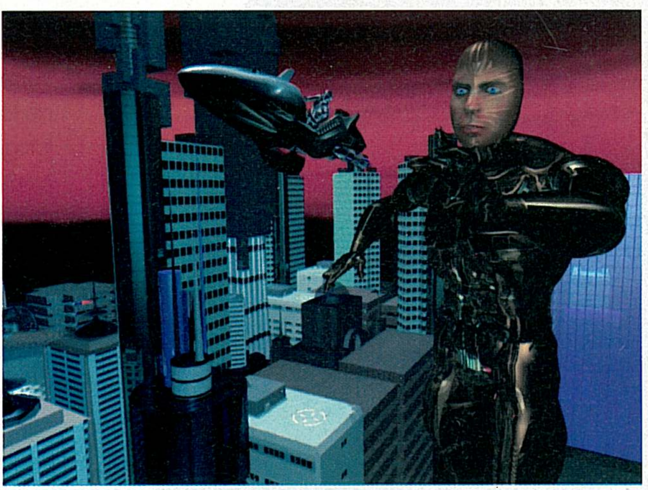


Cuando el césped vuelve a crecer...

Cyberwar







¿Quién dijo que Jobe había muerto? ¡Nada de eso! El antihéroe de la primera parte de "El cortador de césped" y sus correspondientes versiones consoleras ha vuelto, y con más energía cibernética que nunca. En lo que será la conversión a Mega CD de la segunda parte de la serie cinematográfica, tendremos que contrarrestar las fechorías que este tipejo lleva a cabo desde el cibercomplejo del ordenador VSI. Vuestra misión no será sino infiltraros en la red de información del ejército para localizar y destruir el chip omega que controla el funcionamiento de la Ciudad Virtual de Cyberjobe. A lo largo del camino, recorreréis fases de inteligencia y de disparos y os enfrentaréis a algunos de los enemigos más imponentes de la historia del Mega CD.



Un ambiente ultracibernético rodeará las escenas más espectaculares del regreso del Dr. Angelo.



Entretanto, os podréis deleitar con diversas secuencias digitalizadas de la película y unas cualidades técnicas que os dejarán con un palmo de circuitos. Los autores de este maravilloso engendro son los programadores de SCi (Sales Curve Interactive), que tienen previsto lanzar este juego en el Reino Unido durante el primer trimestre de este año. De su salida al mercado español, de momento no podemos adelantaros nada, por desgracia. Pero eso es algo a lo que ya estáis acostumbrados, ¿o no?.

Road Rash

La aventura continua en CD



A pesar de ser más bien "antiguo" (Mega Drive acaba de recibir la tercera versión), EA apuesta fuerte por uno de los juegos más conocidos de su catálogo. «Road Rash» nos llegará ahora en compacto, con las ventajas que ello supone: vídeo digitalizado, músicas de calidad CD, gran longitud para el juego, etc. El juego os propondrá una carrera a lo largo y ancho de los Estados Unidos, con muchos enemigos y gran cantidad de obstáculos.



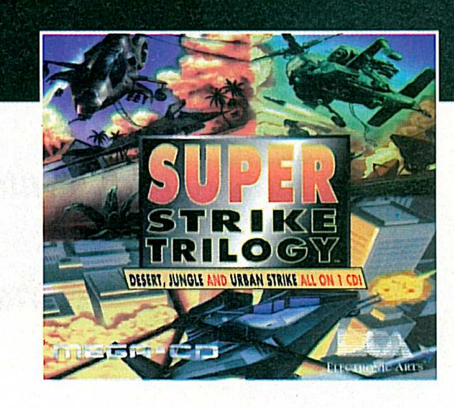
EA ha incluido gran cantidad de secuencias de vídeo digitalizado, de gran calidad y mayor espectacularidad.



La serie Strike será compactada por Electronic Arts

Strike Trilogy

Su paso por Mega Drive (y las 8 bits de Sega) fue muy fructífero para Electronic Arts, sentando las bases de lo que un cartucho de estrategía debe tener. Estamos hablando de la famosa y conocida serie Strike: «Dessert Strike», «Jungle Strike» y «Urban Strike». Pues bien, EA nos ha sorprendido con la noticia de que próximamente va a comercializar un CD con las tres aventuras de la serie. El beneficio será poder acceder a las tres a un tiempo, mientrás la calidad sonora del formato será puesta de manifiesto con las músicas, que ahora serán leídas desde el CD. Gracias a Drosoft, podremos disfrutar con estos tres fabulosos títulos al precio de uno, ¡y en CD!



Una Saturn para Europa



Poco a poco, Sega va descubriendo los planes respecto a su nueva consola de 32 bits. A falta de una fecha exacta de lanzamiento, os traemos hoy a estas páginas la Saturn que definitivamente veremos en nuestro país. Junto a ella, nuevos periféricos y ciertas novedades a nivel técnico.

La Saturn original, dorada, nos pareció todo un ejercicio de diseño: sus fotografías sugerían una consola llena de tecnología y con un cierto halo de misterio o alta tecnología. A la hora de iniciar la producción en serie, el dorado se mostró como un brillo difícil de reproducir por lo que las unidades japonesas definitivas mostraban un color grisaceo con tonos azules para los botones. Seguía siendo la msima Saturn, pero había cambiado, su apariencia no era ya tan robusta y parecía más bien un juguete. Sabiendo de antemano que el posible comprador europeo **demandaría calidad y robustez** en el equipo, el departamento de diseño decidió asignar un nuevo color y alterar de paso los diferentes logotipos serigrafiados en la tapa del compartimento del CD. El cambio se ha mostrado como acertado, puesto que casi todas las fuentes consultadas coinciden en que la máquina ha ganado mucho en el tema estético, aunque puede haber quien piense que el negro no le sienta precisamente bien.

Cambios en el interior

Para la circuitería, parece que no se va a efectuar ningún tipo de cambio, si bien no cesa el rumor de que va a ser potenciada, ofreciendo una mayor velocidad de proceso cuando llegue finalmente a nuestro continente. Nosotros no queremos pronunciarnos al respecto, puesto que creemos que la consola ya es lo suficientemente potente como para pensar en una nueva Saturn.

Nuevos juegos

Actualmente, más de 185 compañías han asegurado que producirán juegos para Saturn, entre las que se encuentran algunas tan conocidas como **Namco** («Ridge Racer»), **Konami** («Parodius») o **Capcom**(«Street Fighter: The Movie Digitized arcade game»). Saturn, de esta forma, se confirma como una de las seguras ganadoras de la pugna por la mejor superconsola del año.

Los Periféricos

Saturn Mouse



Los cambios para este dispositivo de puntero para el mercado europero se limitan a una simple adaptación de su color al de la unidad principal. Seguirá siendo igual de agradable al tacto y de compacto diseño como la versión japonesa. Mantendrá los cuatro botones inicialmente configurados: A, B, C y START.



Adaptador 6 jugadores

El adaptador para 6 jugadores también recibirá ese tono grisáceo negruzco que el resto de los periféricos. Con él, podrán conectarse hasta siete pads a la Saturn, lo que obviamente redundará en la diversión de todos los participantes del juego. Se espera que pronto pueda haber juegos que aprovechen este periférico.

Definida la consola europea, y mostrados los periféricos, sólo queda anunciar la fecha de lanzamiento.



Virtua Stick

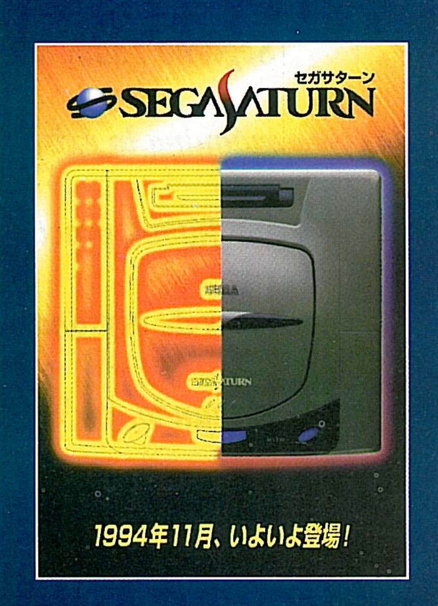
Toda una obligación para los verdaderos jugones. Esta particular unidad de control ofrecerá todo aquello que un adicto puede desear todos los botones del pad estarán recogidos en su superficie, además de los útiles interruptores para el siempre bienvenido modo de autodisparo.

Arcade Racer



La gran sorpresa de Sega, este Arcade Racer mostra'ra todo su poderío cuando «Daytona USA» vea la luz. Pero no sólo será éste el único juego que podrá aprovechar sus cualidades como volante; en la parte superior del mando se encontrarán los botones que permitirán utilizar el Arcade Racer para otro tipo de juegos que no sean los de conducción, como arcades aéreos o shoot'em ups.

El ojo nipón



Pasada la fiebre inicial de Saturn y una vez conocidas las cifras iniciales de venta de su más directa rival, la Sony PlayStation, se puede decir que Sega Japón ha conseguido vender 5 Saturn por cada consola de Sony. Si nos atenemos a las cifras, la proporción es muy importante, sobre todo si tenemos en cuenta que se dice que Sega puede haber vendido alrededor de 500.000 de Saturn. Además, teniendo en cuenta el largo catálogo de software disponible desde el primer momento, se puede decir que los saturnmaníacos japoneses deben estar contentos y felices con sus flamantes 32 bits.

Para clarificar su estrategía frente a los juegos, ha dividido los títulos en cuatro grandes grupos: "Fantasic World", "Virtua World", "Dramatic World" y "New Standard World". Bajo el primero se engloban títulos como «Clockwork Knight», «Panzer Dragon» o «Bug!». Para "Virtua World", nada mejor que VF, «Daytona USA» o «V Goal». El tercero reunirá juegos del tipo aventuras: «Wan Chai Connection», «Yumemi Mansion» o «Rampo». Por último, estará aquel que ofrecerá el resto de compactos donde se verán «Gale Racer», «Tama», «Gotha», «Shin Shinobi Den» o «Sim City 2000». Todo bien definido, ¡hay que protegerse del ataque de PlayStation!

Sega no podía negar a su máquina la existencia del fútbol, practicado por millones de personas en todo el mundo, y «V. Goal» ha nacido con el propósito de ser el mejor juego deportivo.

Victory Goal

Fútbol en tres dimensiones

Siguiendo las pautas marcadas por otros juegos de este deporte, «Victory Goal» ofrece todo tipo de opciones; desde los diferentes modos de torneo hasta la posibilidad de cambiar la perspectiva de juego, pasando por todo tipo de alineaciones o tácticas para juego, sin olvidar los siempre decisivos penaltys. Los partidos se juegan sobre un cesped realizado a base de mapeado de texturas, contando con jugadores creados a partir de modelos sólidos en tres dimensiones y que muestran unas sorprendentes animaciones de gran vistosidad y espectacularidad. Tampoco podía faltar la opción para dos jugadores, ofreciendo la posibilidad de competir en un modo especial en el que ambos jugarían con el mismo equipo. Por supuesto, los efectos de sonido son alucinantes, así como la música, de gran variedad.





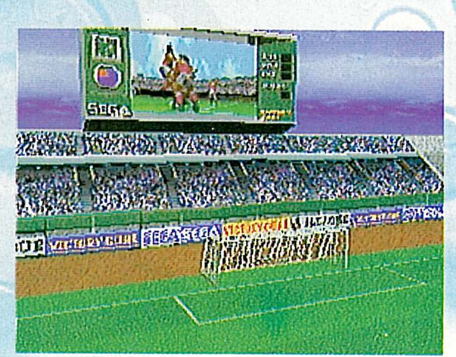


Los jugadores muestran una increíble sensación de tridimensionalidad, al mismo tiempo que sus animaciones sorprenden por lo variado y detallado: fintas, palomitas, codazos, cabezazos, etc.









El interface desarrollado por Sega para este compacto permite que pueda cambiarse la perspectiva de juego, para adecuarse a las necesidades del jugador.



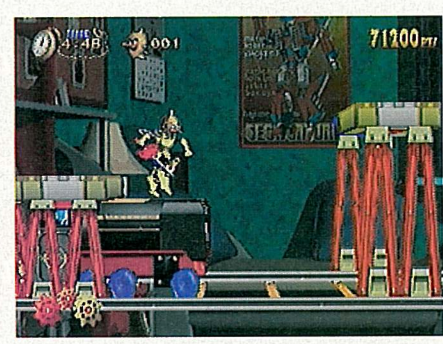
Clockwork Knight

El caballero dorado



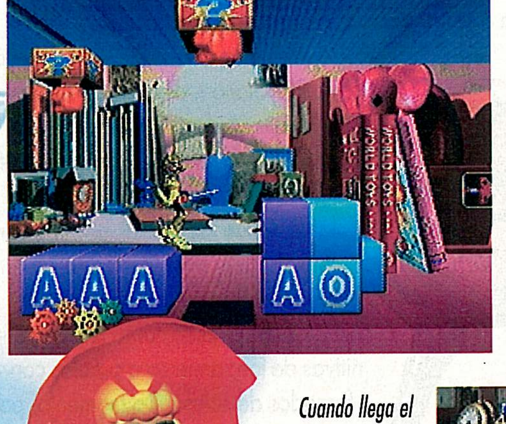
Con «Clockwork Knight» se han acabado las secuencias animadas renderizadas, el propio juego es así: enemigos en 3D, fondos con scroll paralax, zooms, etc.

Ver «Clockwork Knight» por primera vez es desear que a partir de ese momento todos los plataformas sean como él. Volverlo a jugar es sentirese encganchado a él y olvidarse de que el tiempo corre sin cesar. Y eso es lo que precisamente le falta a nuestro héroe, tiempo. Pepperochau tendrá que salir en busca de la Princesa Chelsea, lo que le llevará a recorrer los cuatro niveles de este, quizá corto, pero intenso juego de plataformas. En juego, no faltarán los típicos ítems: relojes, vida, poder especial, bonus, todos ellos ayudarán a Pepperochau en el duro camino hacia su encuentro con la secuestrada Princesa Chelsea.

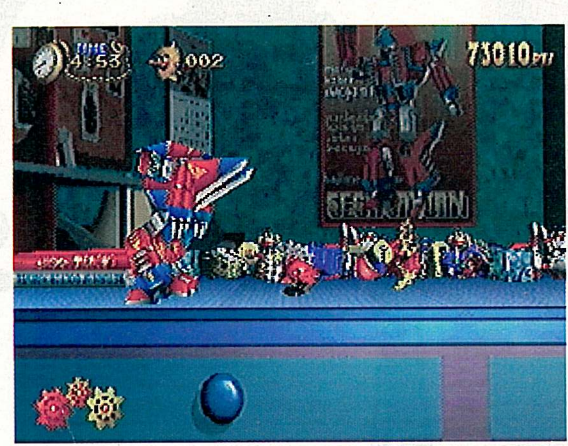


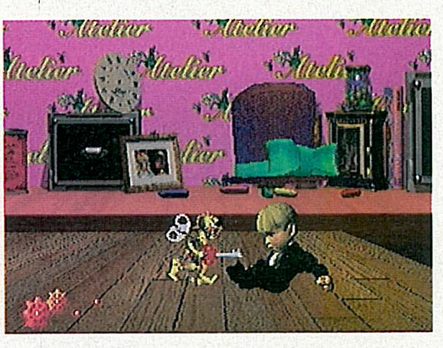
El bravo caballero dorado tendrá que mostrar su valor a través de las diferentes habitaciones de la casa, actualmente llena de trampas.

Este compacto ofrece una sorprendente calidad técnica, dejando muy clara la capacidad de proceso de Saturn.



Cuando llega el momento de enfrentarse a los jefes finales, Saturn muestra una sorprendente capacidad para alejar y acercar la escena (al más puro estilo VF) a una velocidad de vértigo.





Sobre fondos digitalizados, «Clockwork Knight» es capaz de mostrar este tipo de jefes finales, con una sensación de tridimensionalidad absoluta.

Pocas novedades y mucha expectación en una feria light



Otra edición más de una de las ferias más importantes del panorama mundial que pasa sin pena ni gloria por nuestras páginas. Excesivas coincidencias de títulos y algo más que promesas para el año de la recuperación.

Era la feria de la confirmación y el asentamiento de futuras bases de prosperidad para el negocio del software y hardware lúdico, una feria en la que se suponía que nuevos sistemas como SegaSaturn o Sony PlayStation iban a ser presentadas en sociedad; estaba destinada a ser la mejor muestra de potencia de juego mundial, pero al final todo quedó en una edición más del CES de La Vegas. No, no hubo grandes anuncios, ni presentaciónes por todo lo alto, sencillamente cada compañía se dedico a promocionar como buenamente podía su producto, al mismo tiempo que todas, sin excepciones, mostraban su decisión de apoyar con juegos los nuevos lanzamientos. Está bastante claro que todo el mundo quiere programar para Saturn o PlayStation, pero sin olvidarse de los 16 bits. A decir verdad, el sentir general de la feria era que este tipo de máquinas aún tiene mucha vida por delante, y que las nuevas superconsolas están muy bien, pero estarán mejor cuando por fin se conozcan cosas tan importante como fechas definitivas de lanzamiento o precios confirmados de salida. De momento, parece que Saturn no saldrá en Europa y USA hasta pasado el verano, con la posible sorpresa de un «Virtua Fighters II» como juego regalo; pero el mutismo sobre la máquina en Sega es total. Así que la elección es clara, llegados a este punto, lo mejor es hacerse con una 32X, que parece sí tendrá una amplia lista de títulos.

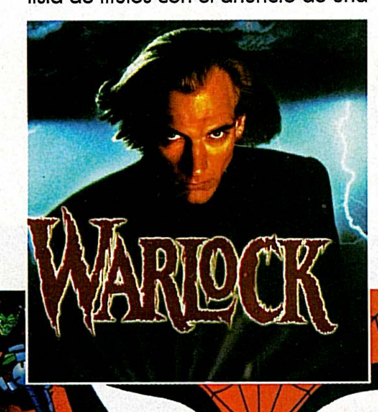
"ZERO TOLERANCE II", Mega Drive



Acclaim

El comic digitalizado

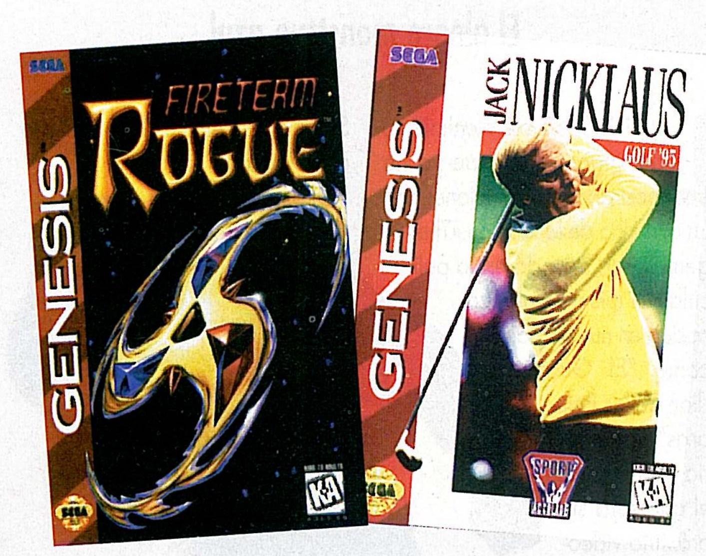
La conocida compañía americana, autora de la famosa serie «Mortal Kombat», ampliaba su lista de títulos con el anuncio de una serie de licencias recien llegadas del mundo del comic: «Judge Dredd», «Spiderman». También pudimos ver títulos con solera cinematográfica tales como «Warlock» o futuros éxitos de la talla de «Batman Forever», en la tercera parte del héroe del murciélago. Pero quizá su estrella fue, sin lugar a dudas, «Mortal Kombat II» para 32X, del que pronto os ofreceremos más información en nuestras páginas.





Accolade

Una lista corta pero intensa

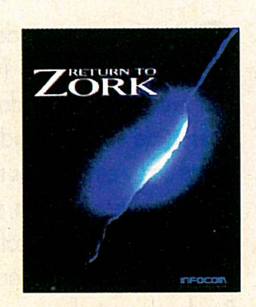


A pesar del anuncio del cierre de sus oficina europea, esta compañía americana pondrá a la venta tres nuevos títulos, dentro de su línea Accolade Sports: «Jack Nicklaus Golf», «Hardball 95» y «Barkley Shut Up and Jam 2». «Fire Team Rogue» será un beat'em up espectácular y lleno de colorido. Por último, atentos a un futuro «Zero Tolerance II» que seguro romperá moldes.

Activision

Apoyando los nuevos soportes

Tras un arranque ligero dentro del sector consolero con «Pitfall», Activision programará para los nuevos sistemas, sin olvidar los antiguos, claro. De esta forma, su épica aventura, «Return to Zork», saldrá para Saturn, así como una nueva versión de «Pitfall», también para 32X junto a «Hockeydrome». Pero habrá muchos más títulos para Saturn, que el tiempo se encargará de desvelar.



Microsoft SoftImage

Tecnología 3D al servicio del entretenimiento

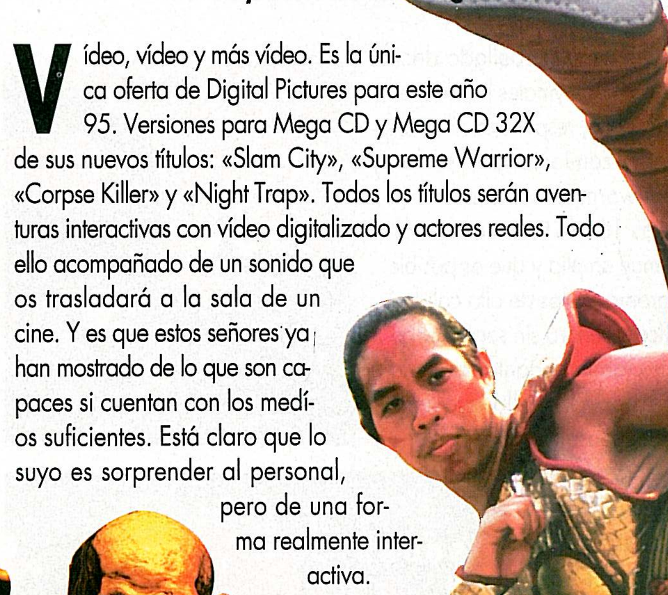


Sega ha llegado a un acuerdo con Microsoft Corp. para designar a su sistema de animación en 3D, de nombre Softimage, como la herramienta oficial de desarrollo para SegaSaturn. De esta forma, ambas compañías compartirán lo mejor que ambas tienen: su tecnología.

Digital Pictures

Los reyes del vídeo digitalizado

Vídeo, vídeo y más vídeo. Es la única oferta de Digital Pictures para este año 95. Versiones para Mega CD y Mega CD 32X de sus nuevos títulos: «Slam City», «Supreme Warrior», «Corpse Killer» y «Night Trap». Todos los títulos serán aventuras interactivas con vídeo digitalizado y actores reales. Todo ello acompañado de un sonido que os trasladará a la sala de un cine. Y es que estos señores ya han mostrado de lo que son capaces si cuentan con los medíos suficientes. Está claro que lo suyo es sorprender al personal, pero de una forma realmente interactiva.



Fox Interactive

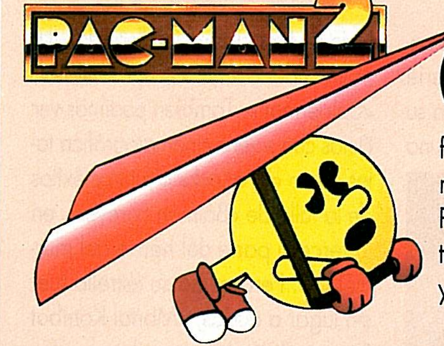
El alegre monstruo azul

La división de entretenimiento del gigante del cine ya ha mostrado sus intenciones con un cartucho de la talla de «The Pagemaster», basado en la película del mismo título, conocida en nuestro país como "El Guardian de las Palabras". En la feria, nos mostró el que será su próximo videojuego para Mega Drive, «The Tick», basado también en una conocida serie de dibujos animados, pero únicamente vista a aquel lado del Atlántico. Será un beat'em up de tipo clásico en la línea de SOR3



Namco

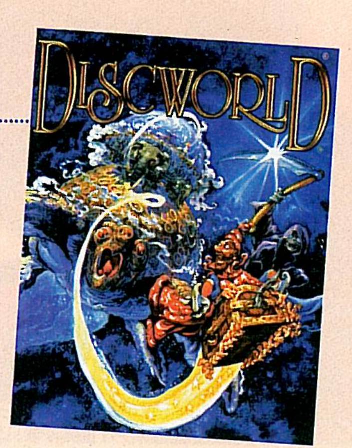
Los padres del comecocos



Creadora de la recreativa «Ridge Racer», de la que se especula acerca de una futura versión Saturn, Namco mostraba varios cartuchos con Pac Man como protagonista estelar: «Pac Man2», «Pac Attack» y «Pac In Time».

Psynogsis

Una aventura de verdad

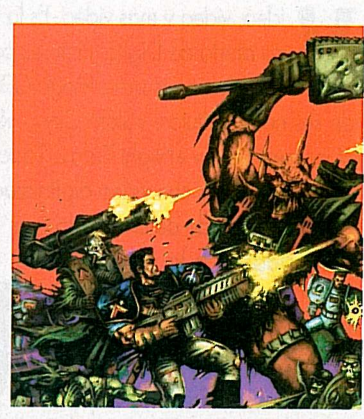


Psygnosis ha recogido las quejas de las usuarios de Mega CD y próximamante nos ofrecerá una fascinante y simpatiquísima aventura gráfica, de nombre «Discworld». Voces digitalizadas y más de 80 escenarios diferentes para un éxito seguro de la compañía británica.

Playmates

La revolución en Mega Drive

No es descabellado decir que Playmates ha sido, en parte, responsable de cierto relanzamiento del sector, «Earthworm Jim» ha mostrado que las 16 bits tienen aún un futuro muy amplio y que es posible programar títulos de alta calidad gráfica y sonora sin sacrificar aspectos tan importantes como la jugabilidad. Por ello, próximamente el gusano llegará en una nueva versión en Mega CD, con más niveles y muchos detalles nuevos. Otro de los nuevos juegos será «Exo Squad», una especie de juego de rol con mucha, mucha acción.

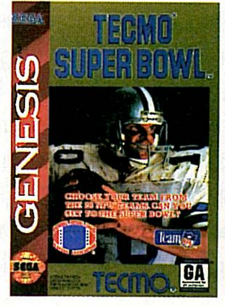


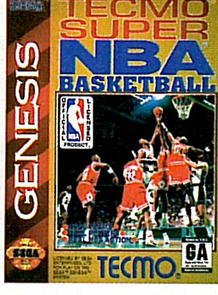


Tecmo

La simulación deportiva al poder

Si tuvieramos que definir a una compañía como Tecmo, nos veríamos obligados a hablar acerca de su habilidad para presentar una y otra vez los mismos juegos, lo que nos es malo, puesto que éstos poseen una alta calidad: «Tecmo Super NBA» y «Tecmo Super Bowl», dos estrellas en su zona.





Ubisoft

Un personaje original

Además de anunciarnos la inmediata disponibilidad de la versión Mega Drive de «Street Racer», Ubisoft nos habló de «Rayman», su primer proyecto para MD 32X. Será un clásico plataformas, pero con un exquisito tratamiento gráfico para un cartucho de 24 megas.



¿Eran todos los que estaban?

Una feria sin ausencias destacables, pero con cierta falta de novedades.

Si de algo puede presumir el CES, es de ser el mejor escaparate que una compañía de videojuegos puede encontrar para mostrar su producto y venderse a sí misma. Por ello, extraña que año tras año, ciertas compañías rehusen a formar parte del todo de esta feria, no es que sean siempre las mismas, pero raro es el año en el que alguna major -léase Electronic Arts, Virgin-o incluso Sega- falta a su cita, pero, contrariamente a la norma, este año no ha faltado nadie. Claro, el precio a pagar ha sido excesivamente alto: muy pocas novedades. Nos permitimos el lujo de emitir este juicio básicamente por una cuestión de principios: no se puede llamar novedad a un producto -o videojuego- que ya ha sido visto anteriormente en otras dos ferias, ¡pero que aún está en fase de programación!. No vamos a citar nombres, porque está muy feo, pero hay algunas compañías que deberían tomar nota de esta pequeña pero importante observación. Sin embargo, a pesar de esto último, parece que se empieza a vislumbrar cierta luz al final del tunel de esta particular crisis que el sector del videojuego estaba atravesando. Esperemos que con las nuevas máquinas no nos ceguemos y volvamos a tristemente conocidas épocas pasadas de vacas flacas.



Sega

Puerta abierta a la diversión

MD 32X

El soporte de 32 bits de Sega recibe una merecida atención por parte de la compañía y muy pronto os sorprenderá con una avalancha de títulos: «Stellar Assault»,«Mother Base», «36 Great Holes», etc. Y en CD 32X: «Wirehead», «Surgical Strike», «Fahrenheit» y alguno más



Mega CD

Dicen que el género de la lucha ya lo ha dicho todo en las consolas, pero parece que los títulos buenos aún venden y «Eternal Champions CD» viene dispuesto a ello: 4 nuevos luchadores, 11 personajes escondidos, animaciones en 3D, y muchas novedades más. Otras de las novedades serán «Wild Woody», «Masked Rider» y «Bouncers». Y todos ellos llegarán muy pronto aquí.



Mega Drive

Mucho y bueno, esa era la promesa de Sega para su 16 bits: «Comix», «X-Perts», «X-Men 2», «Road Runner», «NBA Action 95» y «Phantasy Star IV», además de algún título deportivo que es muy probable no llegue a nuestro país.





Game Gear

Sega no podía olvidar a su portátil; su lista de títulos para este año así lo confirma: «Adventures of Batman & Robin», «X-Men», «NHL Hockey», «Fred Couples Golf», «GP Rider» y «Super Columns». Con esta pequeña relación, queda claro que la Game Gear no va a ser precisamenten una máquina del pasado, es más, su futuro aún es largo.

CES WINTER'95 CES WINTER'95 CES WINTER'95 CES WINTER'95 CES WINTER'95 CES WINTER'95

Rol clásico para un soporte futurista

- Mega CD
- Sega
- Abril

El rol era el único género que aún no tenía representantes en Mega CD, por lo menos en nuestro país. El mes de Abril verá como «Shining Force CD» llega para tapar ese vacío, y seguro que lo conseguirá, puesto que contiene suficientes ingredientes para gustar a todo el mundo por igual.

SHINING FORCE CD

En su momento disfrutamos con «Shining Force II», que aunque sólo lleva en el mercado tres meses nos ha dejado con la necesidad de vivir más aventuras roleras de corte clásico en nuestras consolas. Sega, intentando siempre mantener contenta a su audiencia, nos ofrecerá la versión compacta en el mes de Abril. Pero no podemos decir que este SF vaya a ser idéntico a su versión en cartucho; los poseedores de Mega CD van a tener la suerte de poder disfrutar con un juego completamente nuevo, a pesar de que mantendrá todo aquello que ha hecho que su predecesor haya vendido tanto. Es decir, nos encontraremos con el tradicional sistema de juego a base de turnos, en el que cada jugador del grupo se desplazará por un área de juego que ha sido previamente cuadriculada. En cada turno el personaje en cuestión, dependiendo de factores como su velocidad o agilidad, sólo podrá mover una serie de cuados, así como realizar cieertas acciones: atacar, buscar objetos, utilizar sus ítems o sencillamente detenerse.

Debido a lo extenso del mapeado, será fácil llegar a conformar un grupo con más de diez personajes, con lo que ello puede representar en términos de potencia de ataque. Pero la debilidad de algunos de ellos puede ser decisiva cuando llegue la hora de combatir.

Las melodías no podrán ser evitar comparadas con la versión de cartucho, puesto que muestran un gran parecido, pero serán leídas desde las pistas digitales del CD, con las ventajas que ello supone en cuanto a calidad y posibilidad de reproducción continua de las melodías. Sin embargo, los efectos de sonidos serán creados por Mega Drive.

En resumen, estamos de enhorabuena, puesto que un juego de esta calidad no puede, ni debe, pasar desapercibido.



A lo largo de la aventura será posible interactuar con los diferentes personajes del camino.





Al llegar a las iglesias se podrá mirar el estado de los integrantes del grupo.





En pantalla tendréis toda la información del personaje seleccionado.

El primer Shining Force



Hace ya mucho tiempo que el primer título de la saga «Shining Force» vió la luz en Japón. Respecto a él, se mantendrá el sistema para los combates, pero los gráficos serán mejorados y la música se leerá directamente desde el CD. Además, la aventura será muy extensa.



Los combates se desarrollarán sobre pantallas estáticas, de gran belleza plástica.



Gracias a la capacidad de memoria del CD, la aventura rolera se podrá alargar hasta el infinito. Pero con la opción de grabar partidas, llegar al final será cuestión de tiempo.





Esta versión en CD también seguirá el tradicional sistema de turnos para moverse o luchar.







La defensa de Gotham City

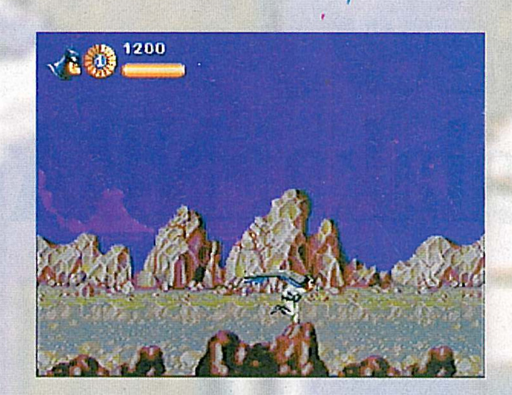
- Mega Drive
- Sega
- Marzo

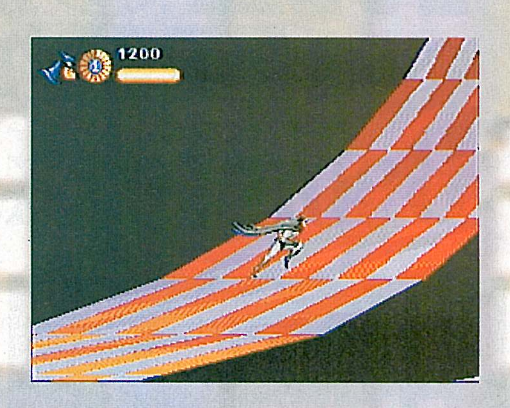
Ha surgido de la nada, como acostumbra a hacer en su ciudad natal, Gotham City. Así, Batman volverá en un nuevo cartucho de 16 megas lleno de increíbles efectos técnicos que pondrán de manifiesto la secreta potencia de Mega Drive.

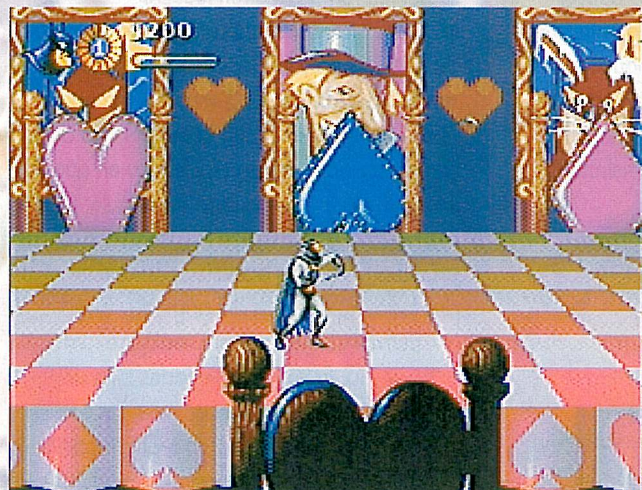
The adventures of BATMAN & ROBIN

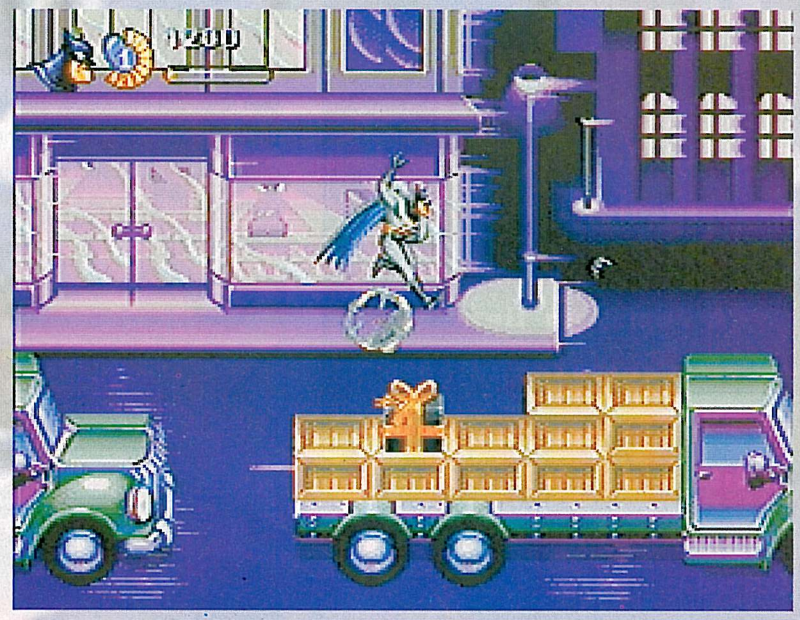
Con ocasión de nuestra visita al pasado CES de Las Vegas tuvimos oportunidad para, en el stand de Sega, observar un cartucho que nos sorprendió de forma muy grata. Impresionados por la calidad de las imágenes y la forma con la que el dueto protagonista -que no eran otros más que Batman y Robin- se movía por la pantalla, así como el desarrollo de las fases, llegamos a la conclusión de que tendríamos que esperar bastante tiempo hasta que llegará a nuestro país. Pero no será así, Sega España nos ha anunciado la llegada de «The adventures of Batman & Robin» para este mismo mes de Marzo. Gracias al cartucho que ha puesto a nuestra disposición -una versión aún no terminada- podemos ofreceros las imágenes que acompañan esta Mega Preview, que la verdad sea dicha, hablan por si solas del esfuerzo realizado pñor Sega para ofrecernos un juego fuera de lo común, que demuestre que Mega Drive aún tiene mucho que decir en este mercado del videojuego. Plataformas, shoot'em up, beat'em up, arcade, de todo tipo de géneros estará surtido este cartucho. En él, Batman y Robin se enfrentarán a muchos de los villanos presentes en los cómic de la serie. Sus animaciones serán detalladas y han sid oestudiadas tomando como referencia la serie de dibujos animados que tanto éxito ha tenido a lo largo y ancho del globo. En cuanto a sus habituales gagdet se refiere, todos estarán en el juego, es más, en una de las fases será necesario pilotar el Batplano sobrevolando Gotham City, lo que da pie a uno de los efectos más increíbles de scroll jamás visto anteriormente en Mega Drive. ¡Ah!, tampoco nos podemos olvidar del scaling y las funciones de rotación, toda una muestra del poder de la 16 bits de Sega.



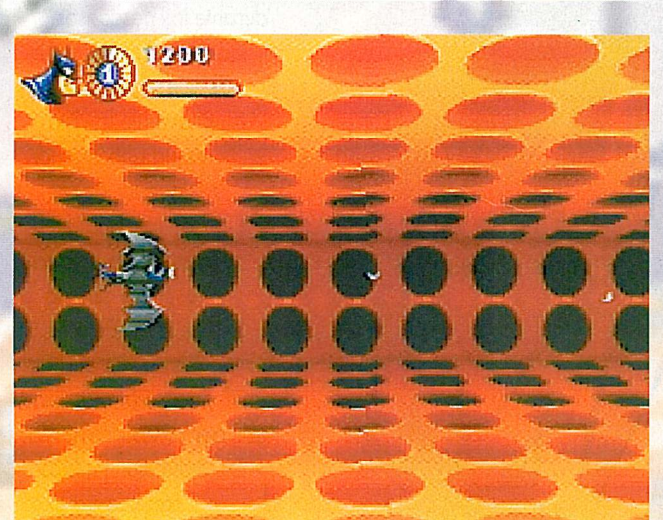








El scroll de los fondos y los primeros planos será constante.

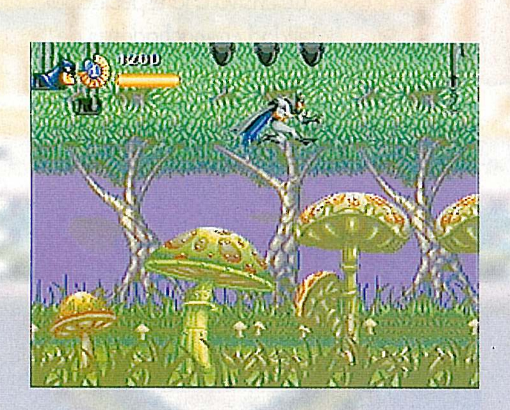


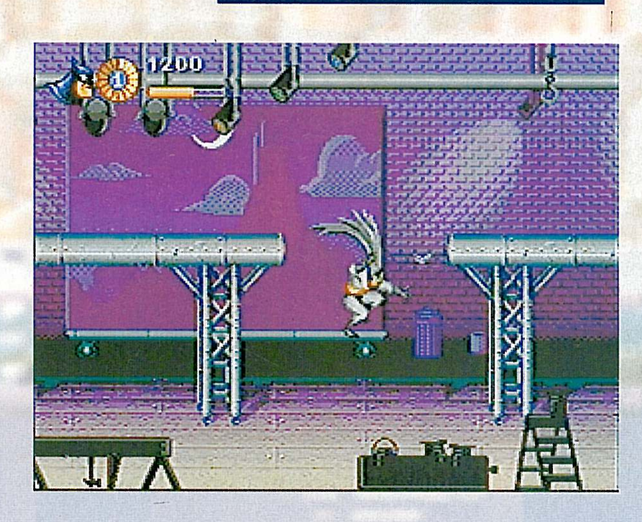
Esta pantalla corresponde a la fase del Batplano,un nivel con una excelencia técnica increíble.

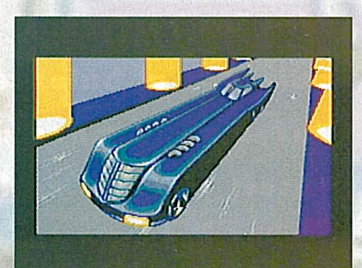
Debemos calificar a este nuevo Batman como el mejor cartucho del año. Su muestrario de diferentes



Los efectos digitalizados y la música imprimirán mucha velocidad a la acción.







El Batmóvil tampoco faltará en esta nueva aventura de Batman & Robin.

¡Boomshakalaka, NBA Jam!

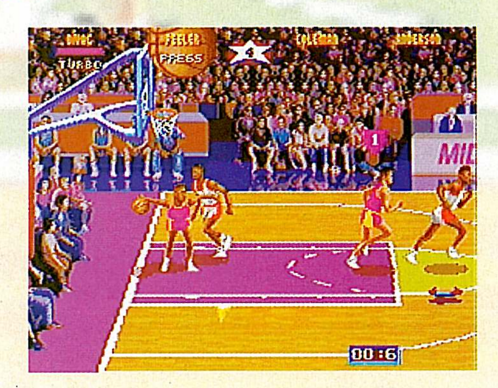
- Mega Drive
- Acclaim
- Marzo

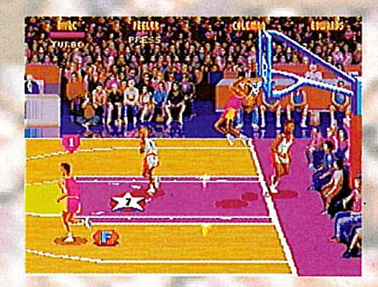
El cartucho más espectacular de todos los vistos en Mega Drive, «NBA Jam», ya tiene su edición correspondiente al 95. Enmascaradó bajo el título de «NBA Jam Tournament Edition», está actualización incorporará grandes e interesantes novedades, además de conservar esa jugabilidad que siempre le ha destacado de entre todos los cartuchos dedicados al baloncesto. Vendrá de la mano de Drosoft y estará en las tiendas a partir de ya mismo, del 26 de Febrero para ser exactos.

Simuladores de baloncesto hay muchos. Rara es la compañía con sección dedicada a los juegos deportivos que no cuenta entre sus títulos con un producto de este tipo. Sin embargo, con los simuladores de baloncesto ocurre algo muy curioso: los aficionados al basket más purista disfrutan como enanos, pero para el resto de mortales tantos "parones" en el juego acaban por cansar. En esto debían de estar pensando los chicos de Acclaim cuando se decidieron a hacer un juego con el deporte de la canasta como protagonista pero donde la diversión y la espectacularidad primaran sobre cualquier otro aspecto. Así nació «NBA Jam». Ahora, con la perspectiva del tiempo pasado, todos coincidimos en que era un producto excelente pero mejorable. Como respuesta a esta cuestión Acclaim va a lanzar próximamente una actualización que mantendrá todas las virtudes del original y añadirá nuevos elementos para realzar el conjunto. Entre las novedades más destacables, nos encontraremos con la posibilidad de realizar cambios en las parejas participantes durante los descansos, disfrutar de unos gráficos que superarán ampliamente lo visto hasta ahora y por supuesto, gozar con la actualización de los jugadores. Pero esto no es todo. En el transcurso del partido podremos recoger valiosísimos ítems que mejorarán nuestro excelente porcentaje de tiro, nuestra dureza defensiva o la espectacular habilidad «remachadora» de estos jugadores.

NBA JAM Tournament Edition







Los ítems (obsérvese la gigantesca "F") beneficiarán al que los recoja.



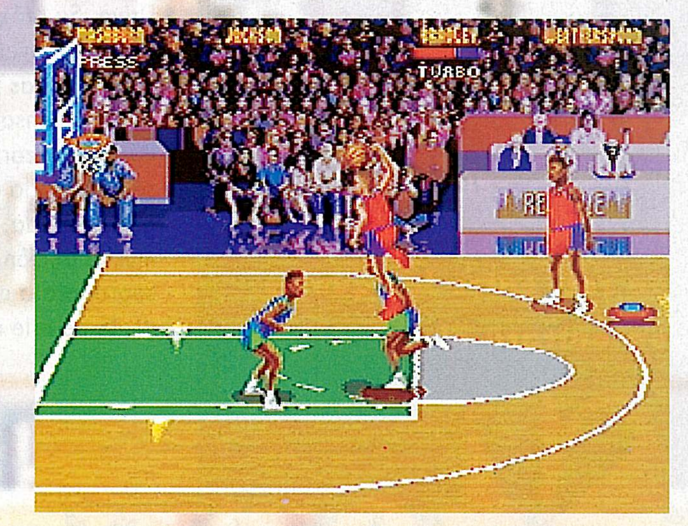


Como siempre, la satisfacción de ganar un partido será todo un orgullo.





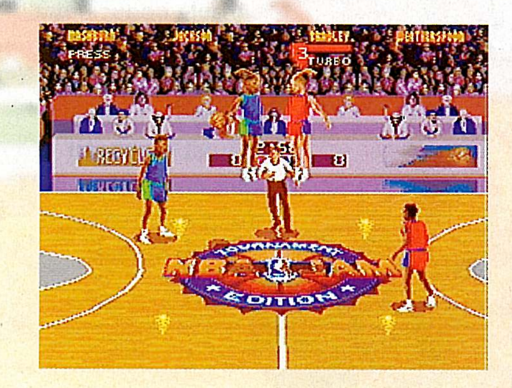
Además de para Mega drive, Acclaim ha asegurado que también llegará en versiones MD 32X y para portátil.

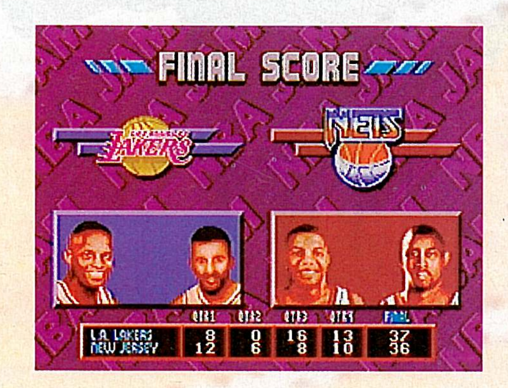


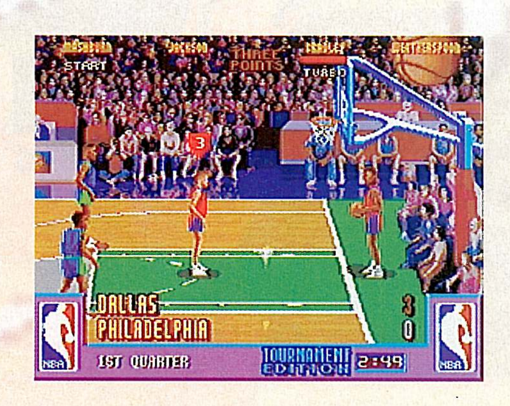




Por supuesto, Acclaim no se ha olvidado del "He's on fire" cuando un jugador consigue encestar tres veces consecutivas en el aro contrario.







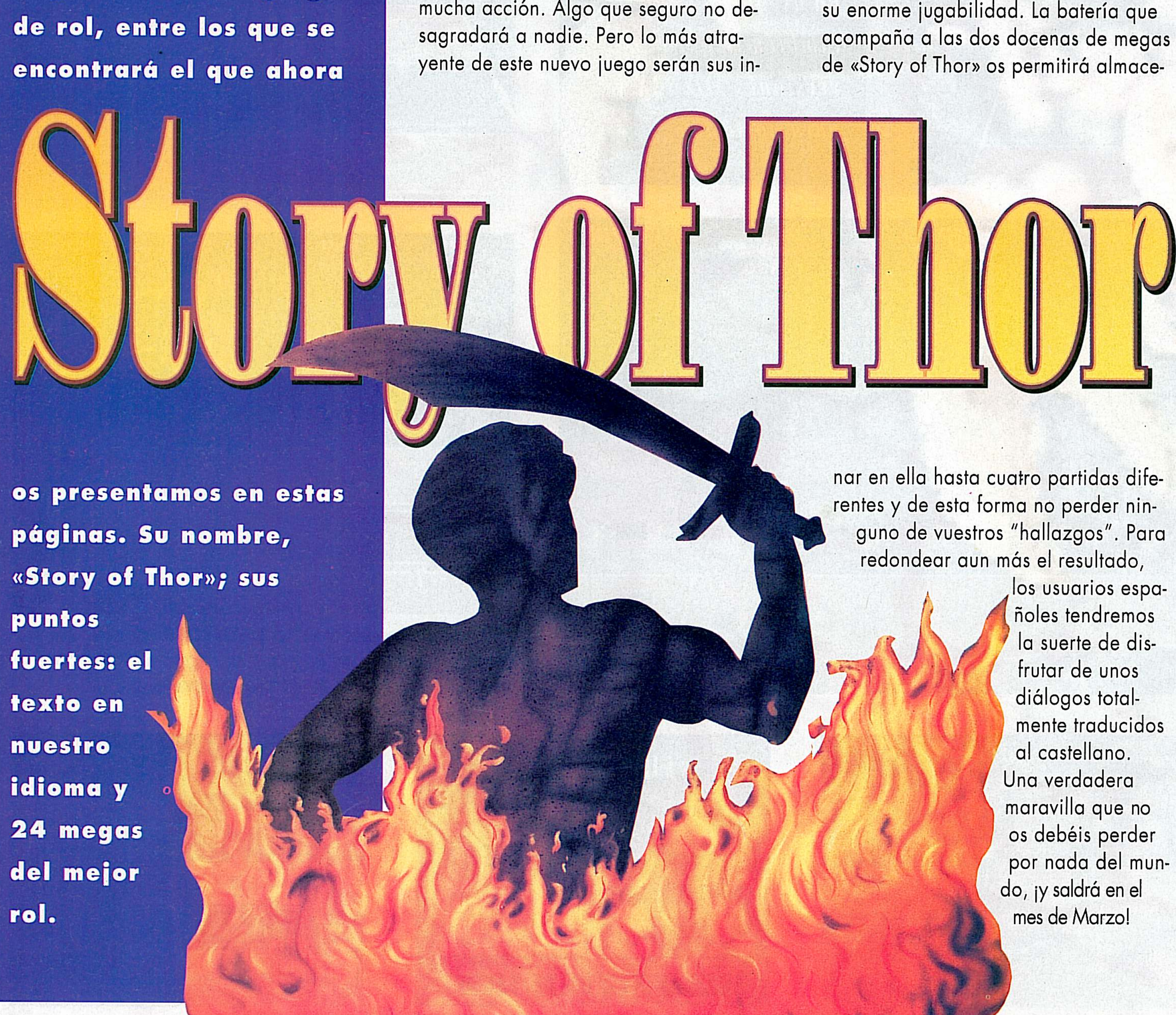
Más rol en castellano

■ Mega Drive
■ Sega
■ Marzo

Estamos de enhorabuena, en el plazo de un mes vamos a asistir a la llegada de varios juegos de rol, entre los que se encontrará el que ahora os presentamos en estas páginas. Su nombre, «Story of Thor»; sus puntos fuertes: el texto en nuestro idioma y 24 megas del mejor rol.

Story of Thor

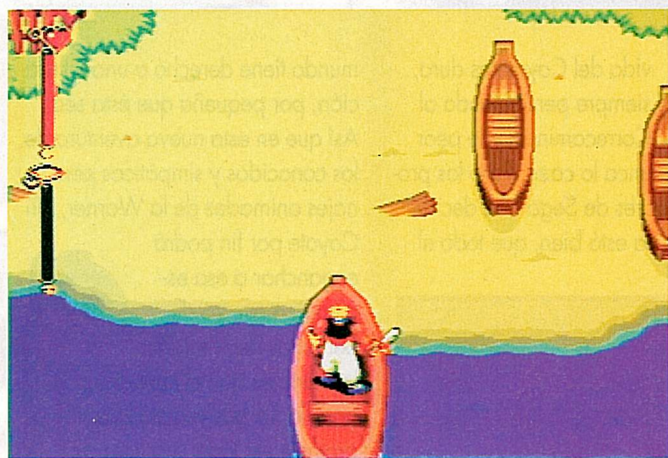
Tras el exitoso lanzamiento de «Soleil», los chicos de Sega siguen decididos a poblar un poco más el desamparado mundo de los juegos de rol en Mega Drive. Su próximo lanzamiento será una excelente aventura épica que cuenta con todas las papeletas para convertirse en la sensación de la temporada. Para empezar, tendremos una interesante historia con buenos y malos, magia y espada, tesoros y armas y mucha, mucha acción. Algo que seguro no desagradará a nadie. Pero lo más atrayente de este nuevo juego serán sus increibles gráficos con enemigos descomunales (algunos de los más grandes que hemos podido ver en mucho tiempo) y realmente peligrosos. No en vano «Story of Thor» llevará en su interior nada menos que 24 sabrosos megas y os podemos asegurar que han sido aprovechados al máximo para incluir en ellos un extenso mapeado y una banda sonora de ensueño. Gráficamente os sorprenderá, pero en cuanto juguéis os daréis cuenta de que lo más interesante del cartucho está en su enorme jugabilidad. La batería que acompaña a las dos docenas de megas de «Story of Thor» os permitirá almacenar en ella hasta cuatro partidas diferentes y de esta forma no perder ninguno de vuestros "hallazgos". Para redondear aun más el resultado, los usuarios españoles tendremos la suerte de disfrutar de unos diálogos totalmente traducidos al castellano. Una verdadera maravilla que no os debéis perder por nada del mundo, ¡y saldrá en el mes de Marzo!











Sega se afianza, día a día, en nuestro mercado. Su interés por poner a la venta cartuchos traducidos a nuestro idioma demuestra su confianza en vosotros, los posibles compradores.



«Story of Thor» os trasladará a un inmenso oasis de juego.







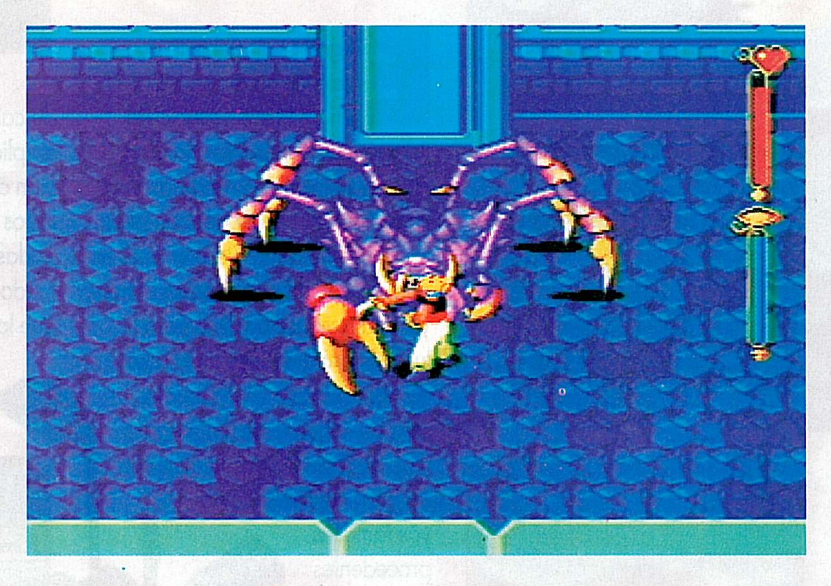


Los escenarios estarán llenos de útiles objetos.

Vuestro personaje será una especie de moro con una capacidad de movimiento sorprendente, mostrando unas fluidas animaciones.



Aquí podéis observar el brazalete que otorgará los poderes al valiente protagonista de esta historia.

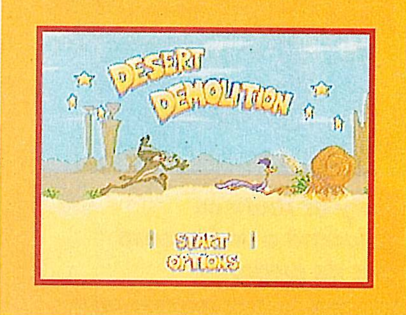


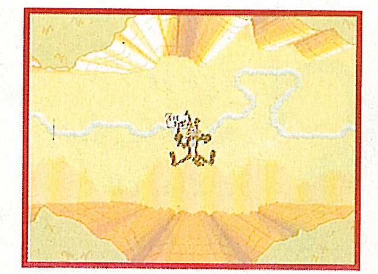
Los enemigos serán de un tamaño monstruoso, pero siempre habrá hechizos para contrarrestar su poder.

¿Pillará el coyote por fin al correcaminos?

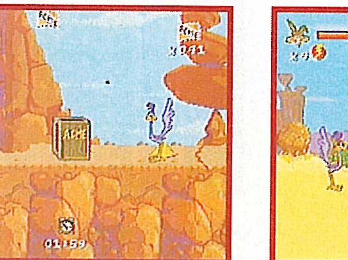
«DESERT DEMOLITION»

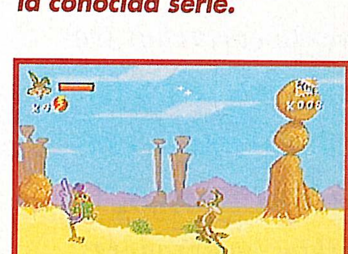
- Mega Drive
- Sega
- Marzo

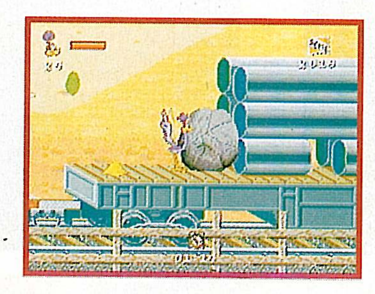


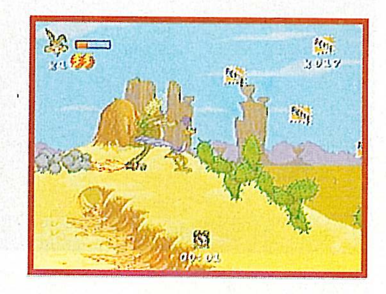


Todas las pantallas del cartucho os recordarán a la conocida serie.

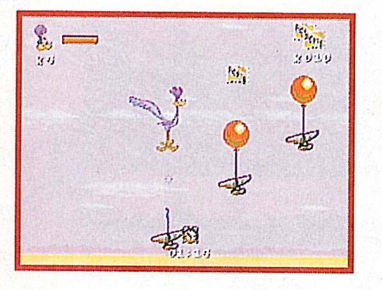








La vida del Coyote es dura, siempre persiguiendo al Correcaminos, y lo peor es que nunca lo caza. Pero los programadores de Sega han decidido que ya está bien, que todo el mundo tiene derecho a una satisfación, por pequeña que ésta sea. Así que en esta nueva aventura de los conocidos y simpáticos personajes animados de la Warner, elñ Coyote por fin podrá enganchar a esa escurridiza ave ¿o deberíamos decir misil?. Lo cierto es que el cartucho para la 16 bits ya está listo y promete ser toda una joya de la animación, superior incluso a Aladdin. Pero habrá que esperar a Marzo, que ya está cerca.

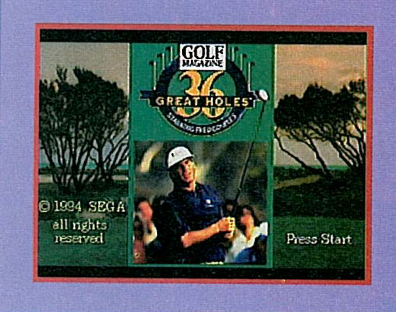


Como siempre, en este cartucho todo también será de marca ACME.

La magia del golf a vuestro alcance

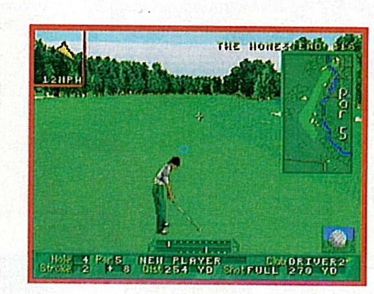
«36 GREAT HOLES»

- MD 32X
- Sega
- Marzo





El golf es un deporte que está de moda en MD 32X, en un breve espacio de tiempo, dos compañías han anunciado su intención de desarrollar cartuchos sobre este deporte para la 32 bits de Sega. Pero el tema es que el ofrecido por la propia Sega ya está terminado y listo para la luz este próximo mes de Marzo. Apadrinado por Fred Couples, será un cartucho de 24 megas, y he aquí sus bazas: la inclusión de gran cantidad de hoyos famosos procedentes de campos mundialmente reconocidos, unos gráficos de calidad fotográfica gracias a la amplia gama de colores y resolución de MD 32X, y tampoco faltará los sonidos y las voces digitalizadas, así como un completo modo de práctica que ayudará a que los menos hábiles puedan hacerse con el control de este juego en un decir ¡Birdy!





Este juego estará destinado a dar a conocer el golf entre vosotros.

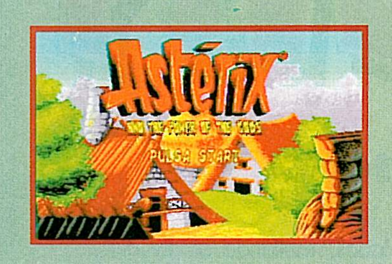




Vuelta a la loca Galia

«Axterix and the Power of the Gods»

- Mega Drive
- Sega
- Marzo



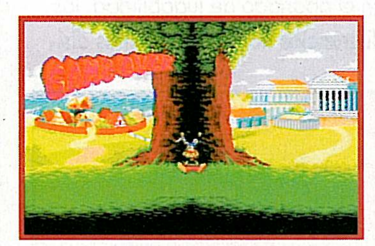


Este nuevo cartucho de los indomables galos está basado en el cómic que lleva por título "El escudo Arverno". En él, el jefe Abraracurcix pierde un escudo jugando a las cartas, que posteriormente desea recuperar para que Julio César no lo pueda utilizar en contra de su pueblo. Astérix y Obélix tendrán entonces que partir en su búsqueda, con el ánimo de recuperarlo y salvar a sus compañeros de la aldea.



Los escenarios corresponderán a los que rodean la aldea gala.





«Sonic Drift»

Sonic aprende a conducir



- Game Gear
- Sega
- Marzo



La mascota de Sega ya se ha cansado de correr en busca de anillos, y ahora, en este nuevo cartucho para Game Gear, ¡se ha motorizado!. «Sonic Drift» es un juego de conducción que pondrá a prueba vuestra habilidad frente a rivales de la talla de Robotnik, Tails, y hasta Knuckles. Pero no os preocupéis, también podréis elegirles a ellos como pilotos. Ojo al próximo mes, tendremos una completa review.





Se acercan unos enanitos azules

«Los Pitufos»

- Mega Drive
- Infogrames
- Abril











Peyo, el dibujante de los pitufos, estaría contento de ver cómo su pequeña y simpática creación ha saltado del papel a la pantalla de televisión en forma de videojuego.Ggracias a la labor de los programadores de Infogrames, estos curiosos seres han cobrado vida. Les esperan muchos niveles de acción enfrentándose a Gárgamel y su malvado gato, de nombre Azrael. El juego posee una fase con un scroll que os dejará con la boca abierta. Atentos a nuestras páginas el mes que viene.



Samurai Shodown

Takara

Lucha

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: -

Niv. de Dif. : 8

Cont.: Infinitas

Password: No

Batería: No

Luchadores: 12

Llega la furia japonesa

Los juegos de recreativa tenían hasta ahora a la Neo Geo como principal receptora. Las similitudes entre las placas de una y otra facilitaban este trasvase. Afortunadamente, compañías como Takara están asumiendo la tarea de traer a los usuarios de Mega Drive esas joyas de alquiler que por unas monedas nos hacen disfrutar tanto. Tras examinar su última conversión, la impresión sacada es que el resultado, sin llegar a ser una obra maestra, es un buen intento. La calidad gráfica mantiene un buen nivel con grandes luchadores (aun con la ausencia de personajes clásicos como Earthquake) y con escenarios variados y llenos de color. Lógicamente, y a pesar de los 24 megas de este cartucho, algunos efectos visuales como los zoom han sido eliminados, pero en general, «Samurai Shodown» sigue siendo muy atrayente a la vista.
En el apartado de jugabilidad, las diferencias han quedado más disimuladas, resultando tan divertida esta versión como su antecesora. La posibilidad de recoger ítems durante el combate ayuda a reforzar esta idea, dotando a «Samurai Shodown» del atractivo necesario.



La espectacularidad de los golpes especiales permanece inalterable a pesar del cambio de soporte. Para colmo su realización es muy sencilla.





Takara ha programado una versión casi exacta a la recreativa. Nada ha sido olvidado en el camino: ítems, los doce luchadores, los golpes especiales, escenarios, modos de juego... Todo está comprimido en un apasionante cartucho de 24 megas.



Además de los conceptos habituales, en «Samurai Shodown» también se tiene en cuenta la relación golpes lanzados - aciertos.





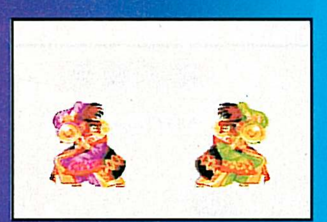


La barra de la parte inferior de la pantalla va creciendo a medida que nuestro luchador recibe golpes. Al llenarse os permite realizar unos golpes increíbles.

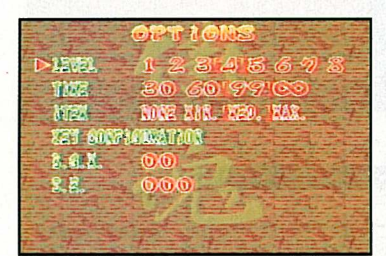
Amakusa: The Boss

Amakusa es uno de los personajes más misteriosos. Oculto tras los cortinajes del último combate, verle es toda una suerte. Al menos nos queda el consuelo de poder elegirle en el VS Battle.



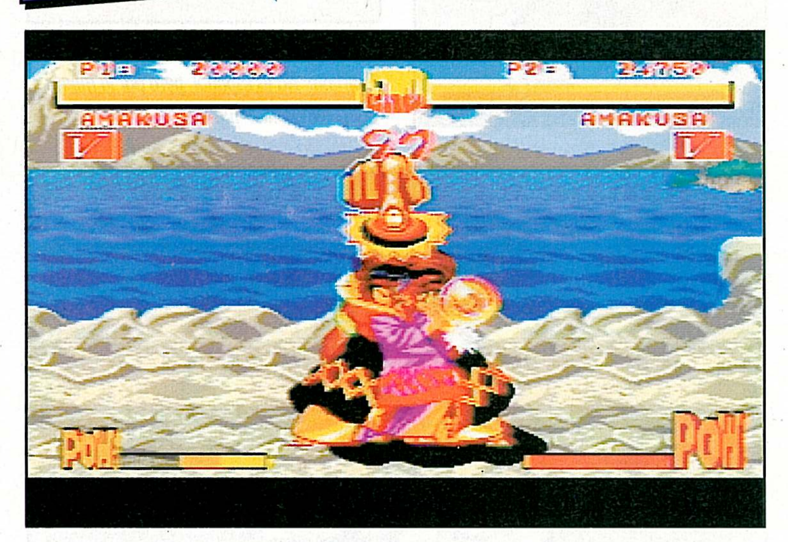






Desde el menú de opciones podremos variar aquellos factores que deseemos, tales como la duración o la cantidad de iíems.





La tensión se puede cortar en esta imagen. Las fuerzas están igualadas y sólo aquel jugador que pulse más rápido el botón del pad conservará su arma.

Tres modos de juego ofrecen competición y diversión para mucho tiempo, aunque no se tenga compañía para disfrutar de este intenso cartucho.



El mejor amigo del hombre no ha querido dejar solo a su dueño y se ha apuntado a este combate desigual.

Luchadores Fantasma



Dependiendo del modo de juego escogido, tendremos más o menos luchadores para elegir. Únicamente en el modo VS Battle y en el Shodown podremos controlar al misterioso Amakusa.







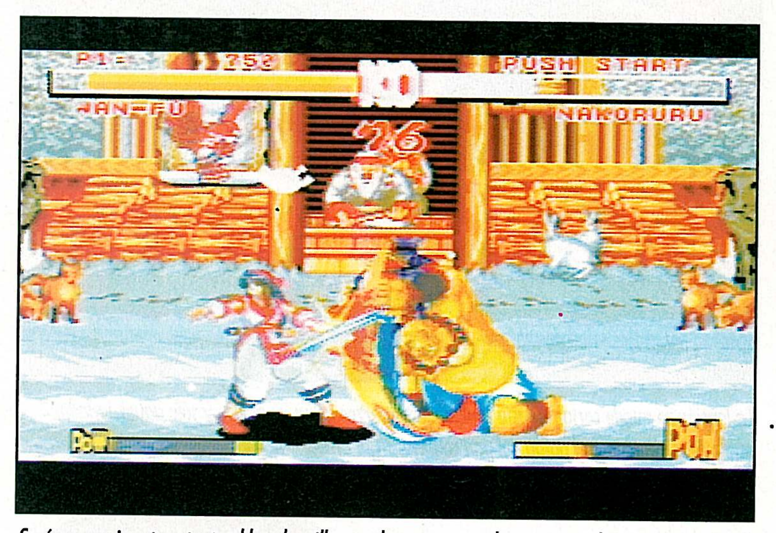
Uno de los "defectos" de este juego viene dado por la imposibilidad de cubrirse ante los ataque de nuestro rival.







El luchador más "cercano" a nosotros es Charlotte. No es español, pero por lo menos aparecemos en el mapa...

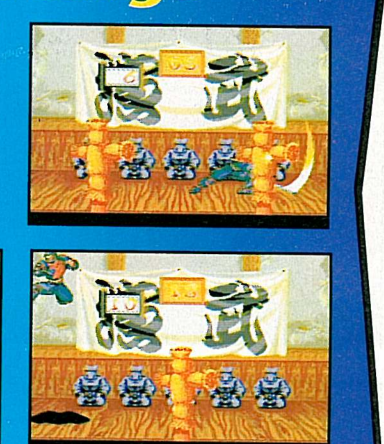


Será necesario estar atento al hombrecillo que de vez en cuando cruza por el escenario, os tirará unos valiosos ítems que, algunos de ellos, os ayudarán a recuperar energía.



Bonus Stage

No podían faltar en un juego de lucha. Son las famosas fases de Bonus y en esta ocasión el objetivo no es otro que cortar de un tajo los títeres que por sorpresa vayan apareciendo en pantalla.







Los escenarios que aparecen en este juego gozan de una vistosidad increíble a la que contribuye enormemente el hecho de tener movimiento. Una maravilla para ojos exigentes.

La variedad de golpes especiales y la gran cantidad de ellos incluidos para cada uno de los doce luchadores hacen de «Samurai Shodown» un juego de lucha bien dotado en este aspecto.

Hermanos de leche

El último enemigo que aparece en el juego es también uno de los más curiosos. Si no os lo creéis, echad un vistazo a las imágenes. ¿Honda y Amakusa tendrán el mismo profesor de artes marciales?.



Un golpe a destiempo y todas las esperanzas de vencer se desvanecen entre llamaradas. Cuando se está luchando a este nivel no hay que descuidarse ni un solo momento o se pagará caro.









Torneo Shodown




El modo de juego Shodown aparte de dar nombre al cartucho, nos permite disputar reñidas competiciones entre dos jugadores escogiendo cada uno cinco luchadores. La regularidad será una baza a tener muy en cuenta si queremos alzarnos con la victoria final. Tampoco hay que descuidar el grupo de luchadores que formarán parte de nuestro equipo. Hay que escoger bien.






Los fríos escenarios nevados o las idílicas playas de las islas japonesas serán algunos de los lugares seleccionados para luchar.






En la lucha cuerpo a cuerpo es donde se ve la casta de un luchador. Al más mínimo descuido se puede perder la espada.

Con este «Samurai Shodown», Takara se ratifica en su dedicación a las conversiones de recreativas para consola. Y lo hace ofreciendo una gran calidad

Vs Battle



Para jugadores bien avenidos o con muchos amigos, el modo VS Battle permite disfrutar de toda la emoción del juego enfrentándonos a un amigo. Este es uno de los mayores alicientes, pero elegir escenario también ayuda.





Samurai Shodown

Gráficos 84
Los luchadores son grandes y los escenarios "surtidos". Lástima que en ocasiones resulten un poco liosos.

Música 79
Sin la espectacularidad de anteriores versiones y con cierta falta de "garra".

FX 80
Ligeramente mejores que el acompañamiento musical pero sin llegar a tomar la importancia que se merecían.

Movimiento 84
La velocidad justa de los protagonistas y un amplio menú para variarla.

Control 79
Es realmente complicado realizar diagonales aunque los golpes especiales salen con una pasmosa facilidad.

Diversión 89
El atractivo de todos los buenos juegos de lucha y el aliciente de los ítems que salen en los combates.

OPINION:

Hasta el momento, las conversiones de juegos aparecidos anteriormente en Neo Geo siempre tenían un cierto tono de frustración al llegar a la Mega Drive. Esta vez Takara ha querido superar este inconveniente realizando un cartucho que contuviese lo más interesante de esta recreativa. Desgraciadamente no todo sale como se espera y "Samurai Shodown" se ha quedado un poco lejos de lo previsto. Los luchadores son grandes y su número es correcto pero a la hora de jugar salen a flote algunas de sus deficiencias.

Roberto del Moral

Nos falta el zoom, pero Takara ha realizado una buena conversión.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
El tamaño de los luchadores.
La facilidad para los golpes especiales.

Lo Peor:
Control pobre y lento de respuesta al pad.
Echamos de menos alguna opción más.

88%

MH
METAL HEAD
PRESS START BUTTON
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

Sega

Arcade

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 3

Password: No

Batería: No

Fases: 6

Por la fuerza del metal

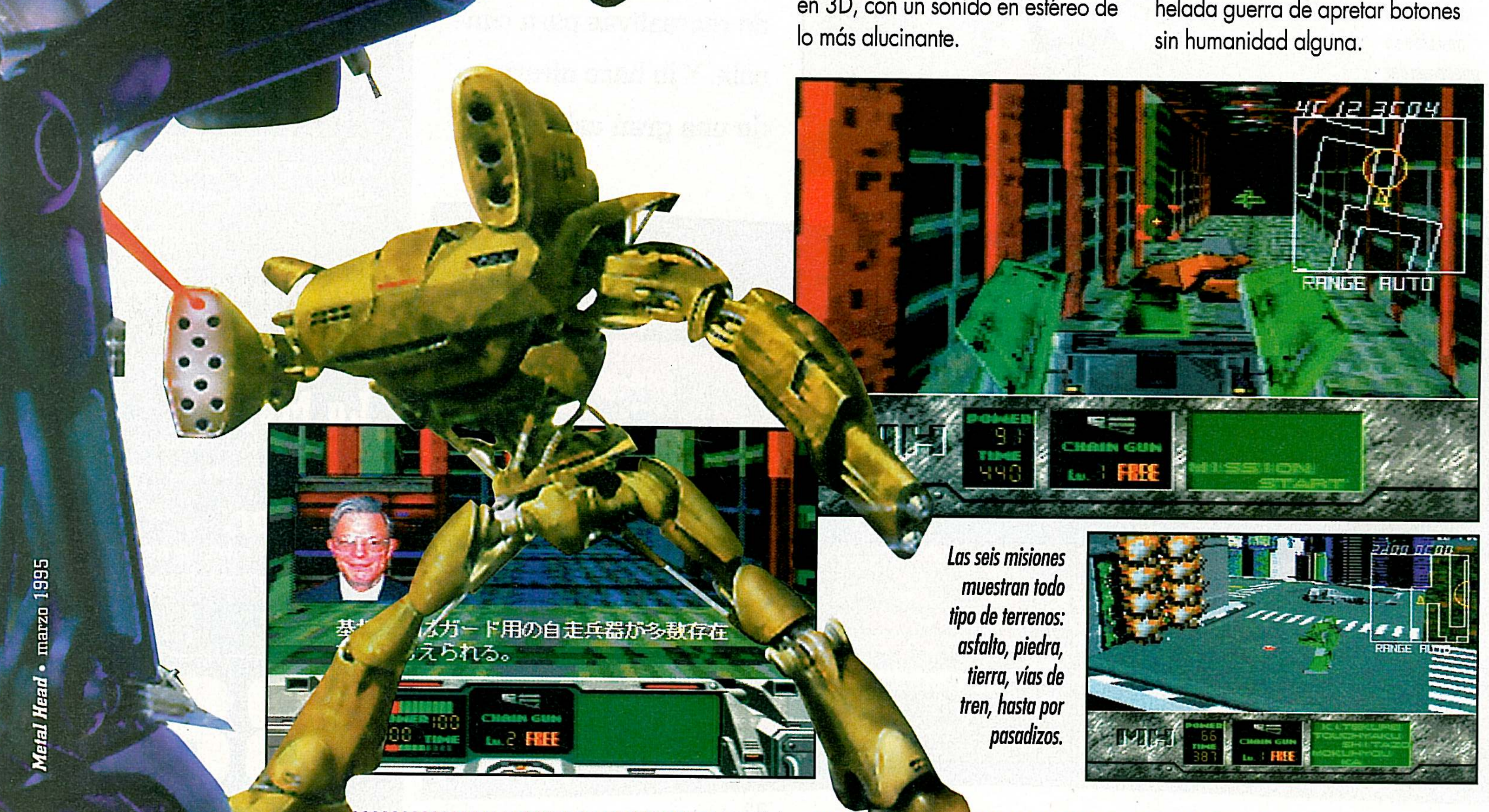


El argumento es excesivamente simple como para pensar en un juego intrigante y atractivo, pero es una buena muestra de lo que se puede hacer con un buen planteamiento, por poco original que sea: "Estamos en el futuro, la policía ha empezado a utilizar robots para defenderse de los delicuentes. Desafortunadamente parece que cierta banda de terroristas se dedica a molestar al personal, así que has sido destinado a una unidad de combate robotizada para combatir esta modalidad de crimen". Ello da pie a un juego mezcla de arcade y shoot'em up en el que tendréis que disparar y disparar a lo largo de seis complejas campañas de guerra, divididas en tres misiones. Contaréis con una serie de armas e ítems especiales, que podréis adquirir intercambiando los puntos que heroícamente habréis conseguido. Todo ello estará aderezado con la típica, pero muy buena, compañía de gráficos con mapeado de texturas y polígonos en 3D, con un sonido en estéreo de lo más alucinante.





Y todo ello sumidos en un ambiente de alta tecnología, con robots que os disparan sin cesar y con los que tendréis que acabar si no queréis dar con vuestros tornillos sumergidos en el frío asfalto de esta triste y helada guerra de apretar botones sin humanidad alguna.



Las seis misiones muestran todo tipo de terrenos: asfalto, piedra, tierra, vías de tren, hasta por pasadizos.

Metal Head

Gráficos 93
Una buena muestra de la capacidad de MD 32X para el mapeado de texturas.

Música 82
Músicas más bien sencillitas, pero cumplen de sobra con su cometido, aunque cierta variedad y fuerza no le hubieran venido nada ma.

FX 92
Gran cantidad de voces digitalizadas y perrfecta muestra de efectos de sonido.

Movimiento 84
¿Se puede decir que es lento o es que el juego es así? Parece lento al principio, pero luego se muestra correcto.

Control 81
Demasiados controles para el tema de las vistas; además, con un pad de tres botones, despídete de muchas funciones realizables a golpe de un solo botón.

Diversión 87
Es el cartucho "casi" perfecto. Lástima que no tenga una opción de password para poder continuar más adelante.

OPINION:

Tengo que reconocer que Sega me ha sorprendido, pensaba que este Metal Head sería otro juego tipo «Doom», que iría a engrosar la larga lista de imitadores que se ha quedado por el camino. Pero no ha sido así: con un más que correcto uso del mapeado de texturas y las funciones de sonido MH presenta un reto más que suficiente para muchos de vosotros. Su variedad y la longitud de las misiones hará que os enganchéis a él desde la primera partida.

Oscar del Moral

Bonito, suena bien y se juego mejor, ¿hay algo más correcto que «Metal Head»?

J. A. Gallego

Lo Mejor:
El mapeado de texturas.
La variedad de las misiones.

Lo Peor:
La dificultad de algunas fases y el casi nulo factor de repetición una vez que el juego ha sido terminado.

89%

VR Style





Sega no ha olvidado su serie Virtua, y en «Metal Head» tendréis la oportunidad de disfrutar de varias vistas diferentes: ¡hasta seis!. Laterales, desde arriba, desde dentro, con los brazos a la vista, etc. Todo vale si de lo que se trata es de ofrecer una herramienta de trabajo (el robot), práctica y útil.







Antes de cada misión, recibiréis un completo y detallado informe acerca de los objetivos.



Al terminar cada misión seréis informados del estado de vuestra "armadura metálica".



Podíamos decir que «Metal Head» muestra lo que todos los juegos de 32X deberían ofrecer: acción, variedad, buenos gráficos y un excelente sonido; pero por encima de todo, novedad y cierta originalidad.







La función de mapeado de texturas de 32X ha sido utilizado con generosidad por Sega en este cartucho, para muestra esta imagen.



La ayuda siempre llega del cielo, en el momento más oportuno y encima a lo grande, ¡adios enemigos mios!





Core Design

Arcade

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1 ó 2

Vehículos: 6

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

Circuitos: 32

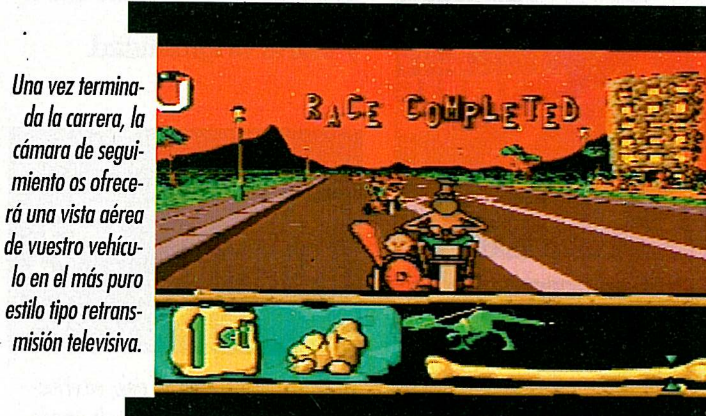
Seis parejas en busca de un premio

El Piedrocampeonato mundial de rocovehículos está a punto de comenzar; el premio, una Super Boulderdash, el vehículo definitivo. Los participantes, ocho parejas de motoristas entre los que tendréis que seleccionar vuestro vehículo: Cliff Ace y Roxy, Bob Hardley y Jimi Handtrix, Brick Jagger y Gary Gritta, Chuck Rock y Chuck Jnr (vuelven otra vez más), Granite Jackstone y Tina Burna, y por último Sado-tooth y Sid Viscous. Atentos porque cada pareja tiene unas características diferentes: velocidad, energía, aceleración y poder de ataque. Una vez realizado esto, seréis conminados a la última posición de la parrilla de salida. Es hora de mostrar vuestro poderío a lo largo de ocho carreras para cada nivel de dificultad, localizadas en varios escenarios diferentes: en la ciudad, rallye nocturno, carrera en el desierto, persecución en la jungla, nos vemos en el pantano, sobre suelo helado, en la cueva y donde los volcanes rugen. Cada circuito tiene su secreto y algunos de ellos ofrecen atajos, pero con pequeños detalles sin importancia, como charcos, ríos de lava o tornados. Cada carrera ganada son seis puntos, y por cada enemigo que eliminéis golpeando, recibiréis un punto más. ¡Ah!, nos olvidábamos de los utilísimos nitros; recibiréis uno cada vez que paséis por meta. ¡3, 2, 1,... salida!

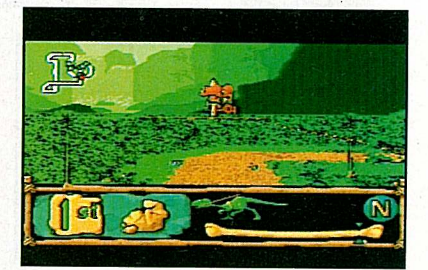




Pulsando el botón START pausaréis el juego y podréis alterar el punto de vista, alejándolo o acercándolo a vuestro vehículo.



Una vez terminada la carrera, la cámara de seguimiento os ofrecerá una vista aérea de vuestro vehículo en el más puro estilo tipo retransmisión televisiva.



En los niveles de dificultad más altos, los saltos serán una constante, así como los ciurcuitos sinuosos y complicados, que exigirán algo más que velocidad para acabar en primer lugar: será cuestión de mostrar mucha habilidad.

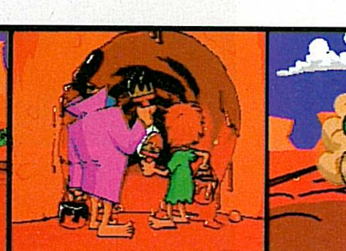












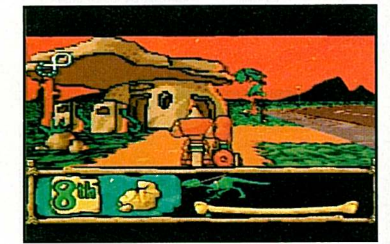
B. C. Racers



Cada uno de los participantes posee una barra de energía, que decrecerá según les golpeéis, hasta eliminarlos de la pista.



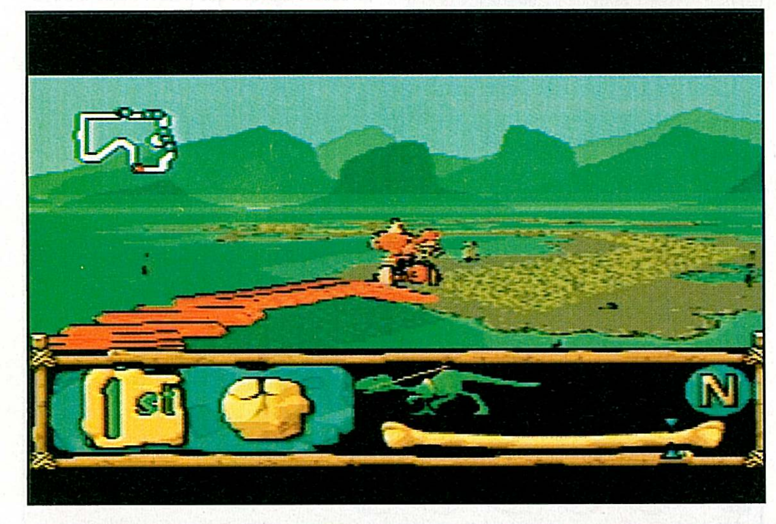
Si, por despiste o descontrol, caéis en el agua, fuego o al vacío, este amable pterodáctilo os devolverá a la pista previa pulsación del botón B.



Los laterales de los circuitos están llenos de objetos que ambientan correctamente cada uno de los diferentes escenarios.







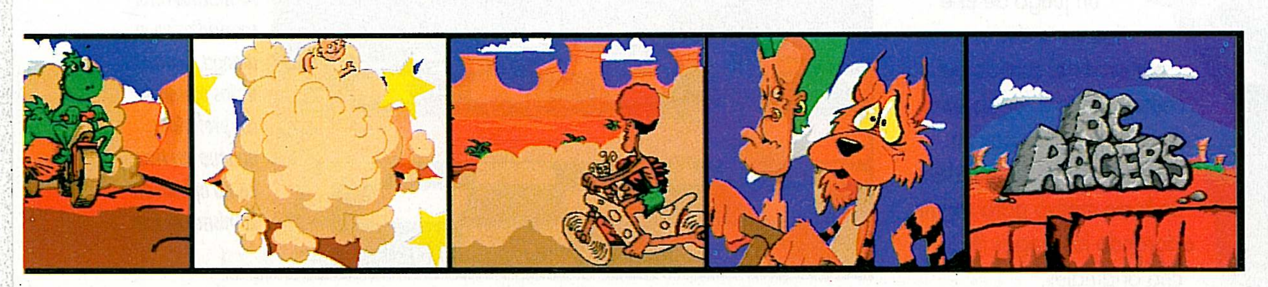
Ha sido larga la espera, pero consideramos que ha merecido la pena: Core nos ofrece la oportunidad de conocer una nueva faceta de Chuck.



Podréis seleccionar uno entre seis vehículos, con pilotos incluidos, para disputar las carreras, cada uno con sus características.



Fijáos en la parte superior derecha de la pantalla: el recorrido del circuito actual al completo, con atajo incluido.



Gráficos 87
Ambientación correcta y escenarios variados y llenos de colorido. Perfectas animaciones y gran cantidad de personajes.

Música 82
Ritmos con mucha percusión que varían muy poco de escenario a escenario.

FX 80
Cumplen sin más con su cometido.

Movimiento 88
Todo tipo de rotaciones sin el más mínimo atisbo de salto o parón.

Control 83
Nada más fácil que acelerar y cogerle el truco a los derrapes para alzarse con el título en cada circuito.

Diversión 85
Muchos circuitos y variados atajos para que el juego se haga versátil. Pero una vez que lo terminéis, se acabará vuestro interés en él. De todas formas, aún os quedará la opción para dos jugadores, que la verdad sea dicha no es precisamente una joya de jugabilidad: uno conduce y el otro pega.

OPINION:

Core ha tardado casi un año en ofrecernos una versión de finitiva de su compacto de carreras. Tras verlo, nos quedará la duda de si realmente hacía falta un CD para un juego así. Si, es gracioso y entretenido, aparte de que sus seis personajes os ofrecerán donde elegir, pero al final se os hará repetitivo una vez que hayáis superado con éxito todos los niveles. Pero hay que reconocer que no existía ningún juego de este tipo para CD, por lo que le damos la bienvenida y nuestra aprobación.

Oscar del Moral

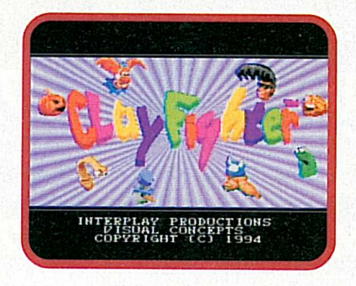
Buena muestra de lo que se puede hacer con un poco de trabajo e imaginación.

Javier Castellote

Lo Mejor:
Las rutinas de scaling y rotaciones mostradas en todos los circuitos.

Lo Peor:
Lo fácil que puede llegar a ser.
El modo a dos jugadores.





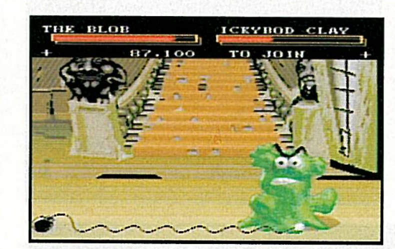
Interplay
Lucha
Megas: 16
Jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Niv. de Dif. : 10
Continuaciones: Infin.
Password: No
Batería: No
Luchadores: 8

«Plásticamente» perfectos



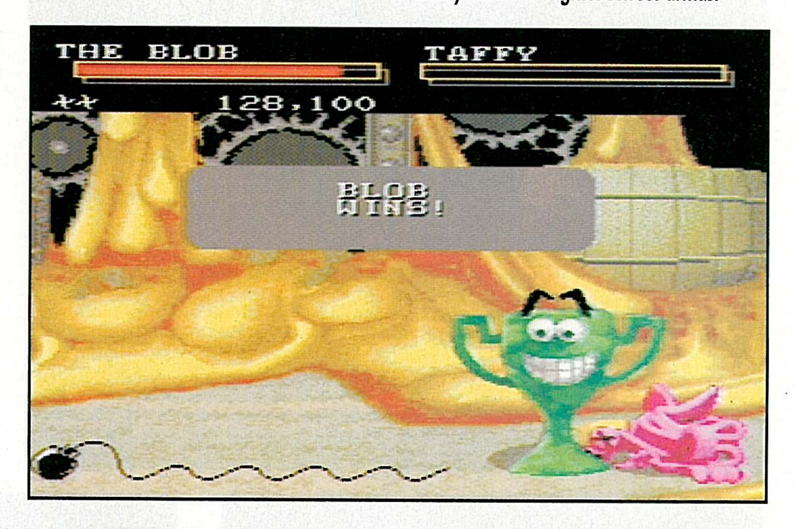
El género rey de los salones recreativos de medio mundo tienen a partir de ahora un nuevo asociado. Interplay ha apostado por el género de la lucha con la firme convicción de que podía aportar algo fresco y original. Ha apostado fuerte y ha ganado. A decir verdad hemos ganado todos, empezando por los usuarios aficionados y terminando por los que nunca cayeron en la tentación de "pegarse unos golpecitos". Para los segundos, "Clayfighters" puede suponer ese aliciente extra que les acabe de convencer de las virtudes de este tipo de juegos, mientras que para los primeros, este cartucho puede aportarles un nuevo punto de vista de lo que debe de ser un juego de lucha.

La culpa de todo la tienen unos protagonistas, un tanto especiales eso sí, que a más de uno le sacarán cuando menos una sonrisa. Todo su "pecado" es ser simples figuras de plastilina, con una expresividad que ya quisieran para sí muchas estrellas actuales del mundo del videojuego. "Clayfighter" tiene todas las opciones clásicas de un juego de este tipo pero siempre con ese especial sentido del humor. Tanto si jugáis solos como si lo hacéis con un compañero/a, descubriréis un buen motivo para seguir adorando los juegos de lucha originales.

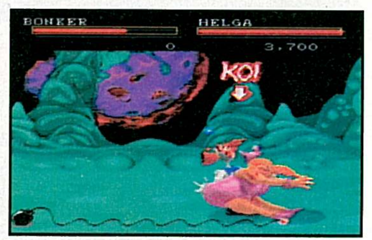




El aspecto orondo de Helga engaña sobre la verdadera agilidad que posee. Golpes acrobáticos y aterradores gritos son sus armas.









Como buen payaso, Bonker tiene muchos recursos ocultos en la manga. Lanzar tartas es uno de sus preferidos, aunque sus rivales no opinen de la misma forma.

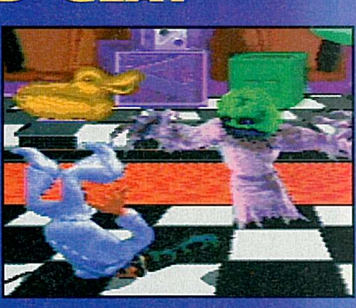
BLOB

Creado por sí mismo a partir de plastelina radiactiva, Blob ha desarrollado con el tiempo una técnica de combate casi perfecta. Su informe masa le permite adoptar múltiples apariencias.



ICKYBOD CLAY

La llegada del meteorito radiactivo produjo muchos sucesos extraños. Uno de ellos fue la aparición de seres del plano espiritual. Ickybod Clay va a luchar representándoles.



TINY

La bestia parda del circo. Su objetivo en la vida es destruir la plastelina con que están hechos sus adversarios. Está muy contento con su físico y es capaz de destrozar a quien no opine lo mismo.



TAFFY

Su estrecho y moldeable cuerpo le permite realizar ataques de largo alcance para desesperación de sus adversarios. El ataque tornado que véis aquí es uno de los más temidos en el circo.



BLUE SUEDE GOO



Excéntrica estrella del rock que comparte su atareada vida cinematográfica con esta incursión en el circo. Cuando no hace ninguna de estas dos cosas, pasa su tiempo cuidando de su espectacular y frondoso tupé.



BONKER

Bonker ya trabajaba en el circo antes de que el meteorito apareciese, pero su presencia avivó su intención de humillar al resto de mortales con sus espantosos chistes y bromas.



BAD MR. FROSTY

En un principio, este personaje fue un muñeco de nieve común, pero su excesivo amor por el tiempo gélido y la nieve le han convertido en un ser huraño y malhumorado. Lucha para conseguir un invierno permanente.



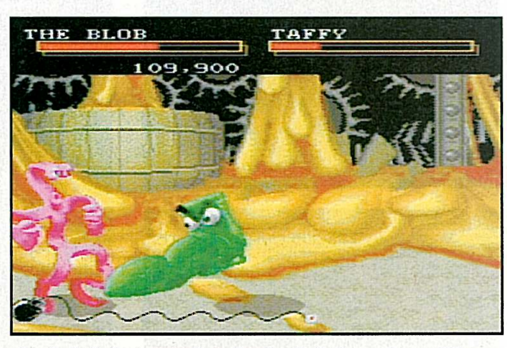
HELGA

Los dioses vikingos Odín y Thor han dotado a esta mujer de tremendos poderes que harían palidecer a cualquier Clayfighter. Desgraciadamente su pasión por la comida no le favorece.





Con un retraso superior al año respecto a otras versiones, llega por fin el esperado «Clayfighter» de Mega Drive. Sus bazas: ocho luchadores y mucho humor.



Duelo de luchadores polimorfos donde los haya. Tanto Blob como Taffy ponen de manifiesto su simpatía a la hora de realizar graciosos golpes especiales.

Clayfighter

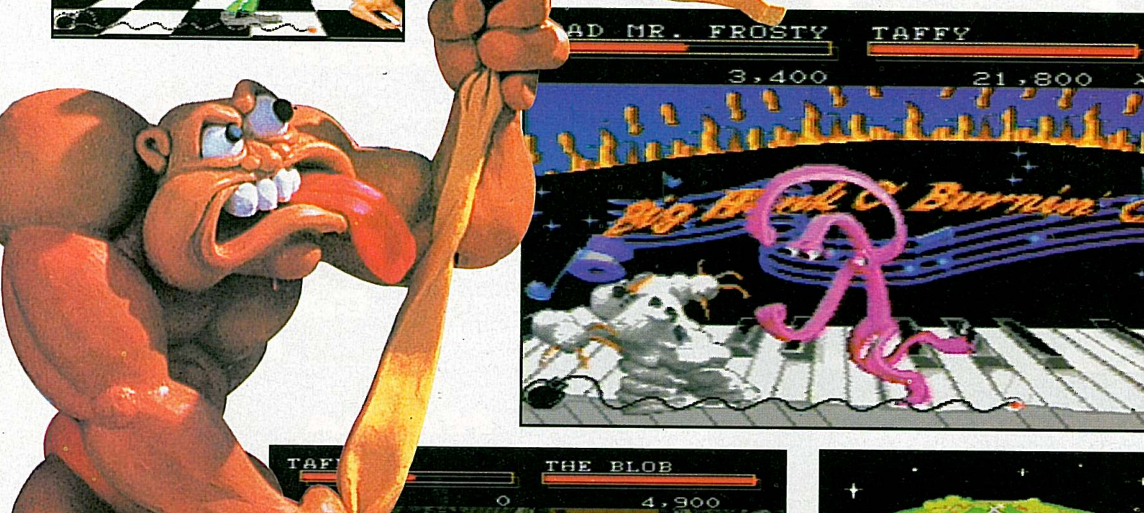


Blob no domina únicamente los combates cuerpo a cuerpo. Como podéis ver en la imagen, este luchador es capaz de lanzar partes de sí mismo.

La solera de una 16 bits como Mega Drive nos había permitido ver todo tipo de juegos de lucha, pero ninguno con la plastelina como protagonista estelar.

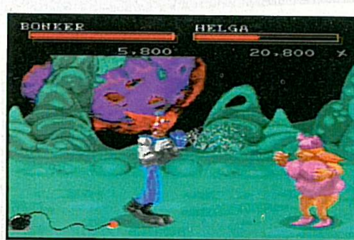


Los escenarios no se limitan a la superficie del circo. Cualquier lugar es bueno para disputar un combate.





La simpatía de los personajes es una de las grandes bazas de este original juego de lucha. Interplay puede estar orgullosa de ellos.





Gráficos 89
Luchadores grandes y con mucha definición. Los escenarios tienen el colorido necesario.

Música 72
Escasa y sin atractivo. Lo que se dice un mal compañero de lucha.

FX 85
Simpáticos y variados. Las voces digitalizadas son nítidas.

Movimiento 86
Diez niveles diferentes para elegir. Desde el lento para principiantes hasta el más rápido para los expertos.

Control 89
Los golpes especiales se realizan de una forma sencilla y manejar al luchador no requiere grandes esfuerzos.

Diversión 92
Tan divertido como cualquier juego de lucha pero mucho más simpático gracias a sus personajes.

OPINION:

Clayfighter es el mejor ejemplo que se puede tener de que en los juegos de lucha no está todo inventado. Siempre se puede añadir algo para mejorar una fórmula que se ha demostrado como perfecta para desterrar al aburrimiento. A pesar del retraso con el que aparece respecto a otras versiones, siempre es un placer jugar con una sonrisa en los labios.

Roberto Lorente

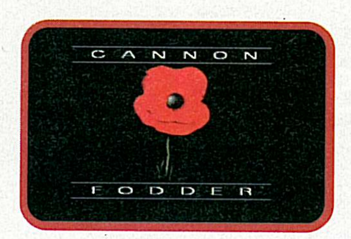
No es oro todo lo que reluce y no puedo estar contento con ciertos aspectos de este cartucho, como la lentitud de los personajes en algunos niveles y su amor por la rutina, pero es entretenido.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
Lo original de la idea.
La simpatía de los protagonistas.

Lo Peor:
Que sólo haya 8 luchadores.
Que sea tan rutinario acabar con los adversarios.
La "dureza" del enemigo final.





CANNON FODDER

Los chicos de la Compañía C

Virgin

Estrategia

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: -

Niv. de Dif. : 1

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 24

No hay porque ponerse trágico; la guerra es algo triste y cruel que no debería producirse nunca, pero Sensible Software quiere que con «Cannon Fodder» veamos este desgraciado acontecimiento desde otro punto de vista: ¿por qué no divertirse con un juego de guerra?. Utilizando unos personajillos muy parecidos a los del "Sensible Soccer", con algo de imaginación y mucho sentido del humor (británico por supuesto), los chicos de esta compañía inglesa muestran una divertida concepción de lo que debe de ser una "guerra consolera".

Así, podríamos definir este cartucho como un juego de estrategia en el que hay que ser muy rápido de reflejos. O como un juego de acción en el que conviene pensarse mucho cada movimiento.

El juego se compone de 24 misiones divididas a su vez en subfases y nuestro papel en esta aventura consiste en dirigir los pasos de los soldados que se hayan asignado a cada misión. Cada uno lleva consigo su ametralladora, pero siempre se pueden coger granadas o cohetes por el camino. Con estas armas y algún que otro vehículo robado al enemigo tendremos que eliminar todos los edificios rivales y no dejar testigos. Ahora la estrategia la tenéis que decidir vosotros. "Cannon Fodder" está a vuestras órdenes.

Con plomo, por favor






Conforme avancemos en el juego y las misiones se compliquen, nuestras posibilidades de salir vivos disminuirán. Para equilibrar un poco las fuerzas tendremos la posibilidad de utilizar vehículos como estos que aquí véis.

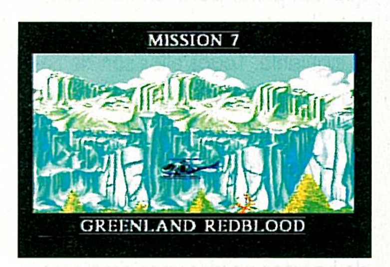


Acabar con los bunkers enemigos es una tarea muy dura. Las granadas y cohetes no les afectan y se hace imprescindible usar la artillería pesada: tanques y helicópteros armados.

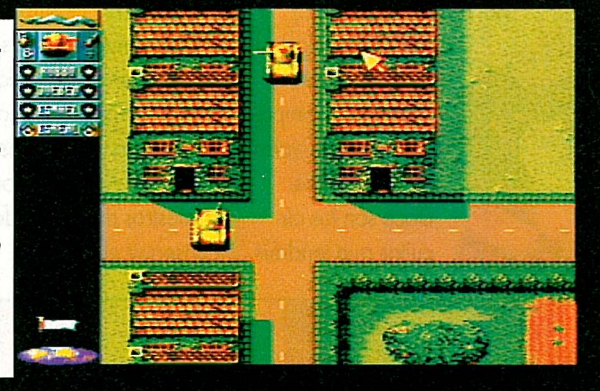




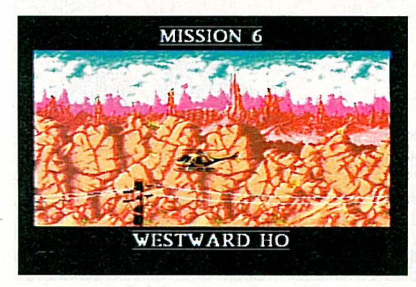
Como generales de este ejército, podemos dividir el grueso de nuestras tropas en pequeños comandos. Así, asignaremos los hombres que queramos y repartirán las granadas y cohetes.







Los enemigos se han introducido en un pacífico pueblo de nuestro país. ¿Vamos a permitirlo?. Claro que no. Desempolva tus armas y lucha.



La gran cantidad de misiones disponibles en este juego, hace que aburrirse sea difícil. Cualquier lugar es bueno para eliminar tipos malos.



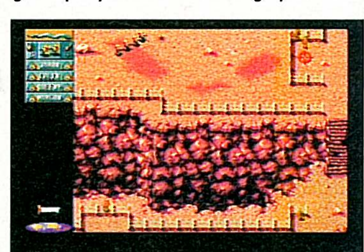
No todo van a ser luchas en campo abierto. El interior de un edificio también tiene su importancia, sobre todo cuando dentro hay rehenes.

Parece mentira que se pueda conseguir un juego tan divertido utilizando unos personajes tan pequeños.





Entre los árboles del gélido escenario de esta misión se puede encontrar de todo, ¡hasta alguien que quiera acabar con tu grupo!





Nuestra ametralladora reglamentaria no tiene la potencia necesaria para acabar con los edificios. Para poder cumplir con la misión tendremos que recoger granadas o cohetes.

Cannon Fodder

Gráficos 84
Los personajes son pequeños pero muy claros. Los escenarios son variados y bien realizados.

Música 80
Limitada a las pantallas que no son del juego propiamente dicho pero marchosilla y entretenida.

FX 82
Centrados básicamente en disparos, explosiones y gritos. A pesar de eso, seguro que os parecen muy apropiados.

Movimiento 86
Desplazamiento muy suave de los personajes, única característica reseñable.

Control 85
Complicado en las primeras partidas y algo más sencillo en cuanto tienes más práctica.

Diversión 92
La sencillez de juego contrasta con la dificultad de algunas fases para dar como resultado una auténtica maravilla que no te puedes perder.

OPINION:

"Cannon Fodder" es un juego que apuesta descaradamente por la diversión aun a costa de perder puntos en otros apartados como el gráfico o el sonoro. Estaréis conmigo en que si un juego nos hace pasar unos ratos maravillosos no debemos de ser demasiado "quisquillosos" con el tamaño de los personajes ni con la sobriedad musical. Preparáos para disfrutar con este cartucho y no os arrepentiréis.

Roberto Lorentel

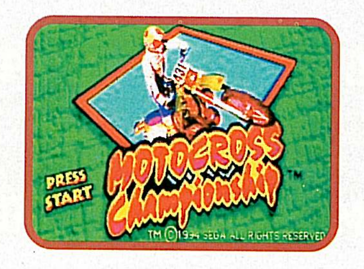
Todo un ejemplo de diversión, por pequeños que sean los personajes.

J. Castellote

Lo Mejor:
La tremenda jugabilidad.

Lo Peor:
Lo esquemático de los gráficos.
Se echa de menos alguna melodía mientras se juega.
La dificultad es altísima.





Motocross Championship

¡Al rico salto!

Sega

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Categorías: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Circuitos: 12

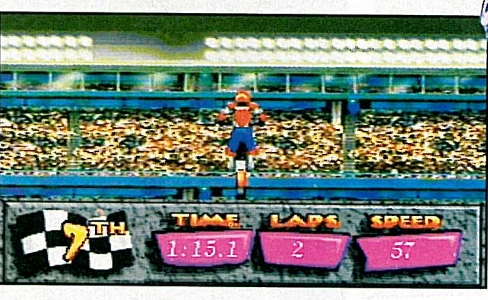
Siempre nos hemos sentido atraídos por la velocidad; no es que queramos hacer apología de ella, pero no hay nada como sentirse en el interior de un vehículo poseído por este nuevo demonio que nos ha traído el salto tecnológico del siglo XX. Por ello, cualquier juego que nos ofrezca repetir esas sensaciones será objeto de nuestra devoción. Esto viene a cuento porque es una de las sensaciones que se pueden encontrar en este nuevo cartucho de Sega para MD 32X.

A los mandos de una moto de 125 c.c. (para comenzar no está nada mal, posteriormente accederéis al cuarto de litro, para llegar al final hasta los 500 c.c.) tendréis que mostrar que los Stanton, Lejeune y compañía no son rivales para vosotros.

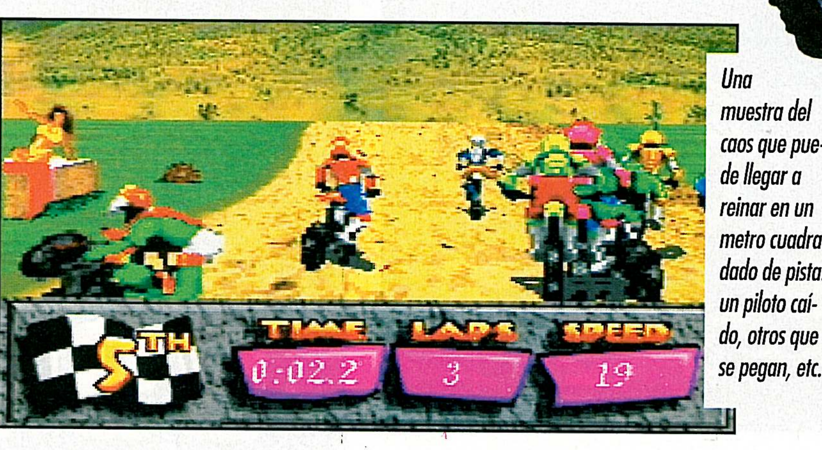
Doce son los circuitos que tendréis que completar para terminar con éxito la primera categoría y pasar a la siguiente. Todos ellos son de tierra y en los laterales podréis observar objetos como neumáticos, postes de señales, etc. En caso de golpearlos caeréis de vuestra montura, lo que os retrasará, además de haceros perder unos preciosos puestos en la clasificación.

Pilotar la máquina es sencillo, sólo exige levantar la rueda delantera (tirando del pad direccional hacia atrás) para realizar los saltos correctamente. Además, podréis golpear a vuestros rivales; ¡todo sea por conseguir el título!





Como estrellas que sois, seréis arropados por los gritos de vuestra afición, que espera una victoria clara y contundente.



Una muestra del caos que puede llegar a reinar en un metro cuadradado de pista: un piloto caído, otros que se pegan, etc.

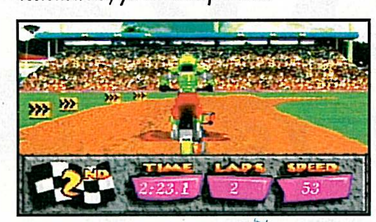
Desde el menú principal podréis conocer los nombres de los programadores.



Además de los golpes con los objetos, tendréis que evitar los charcos de la pista, os harán morder el polvo.



Os aconsejamos que iniciéis vuestra carrera en el nivel amateur, y después saltéis al profesional. Así, ya tendréis práctica.

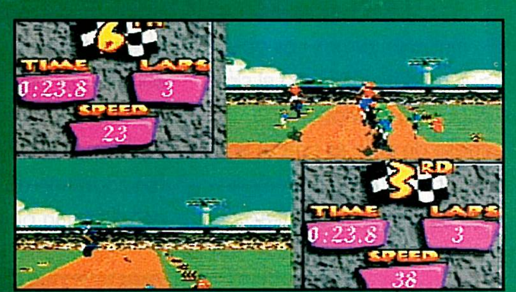




Para que exista cierta rivalidad, el piloto que ocupe el primer puesto en carrera, verá limitada su velocidad de tal forma que ir el primero se convierte en una cuestión de habilidad, puesto que además de darle al acelerador, habrá que buscar las mejores trazadas.

Dos cabalgan juntos





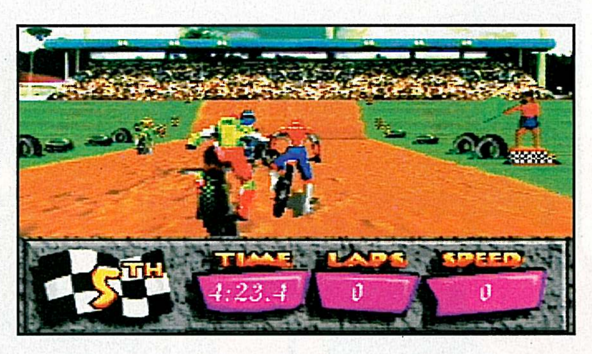
Sin duda alguna, la opción que más diversión os ofrecerá será aquella que os permitirá competir junto con otro amigo. Sega ha conseguido que su máquina de 32 bits pueda procesar con igual rapidez la cantidad de datos necesaria para presentar un modo especial a "pantalla partida", para que dos jugadores compitan uno contra otro en una carrera por el primer puesto. Al tanto porque será necesario que uno de los dos contendientes llegué a meta entre los tres primeros para poder continuar.

Sega ha retomado la idea de su recreativa «Stadium Cross» y nos la ofrece ahora comprimida en un cartucho de 16 megas para MD 32X.

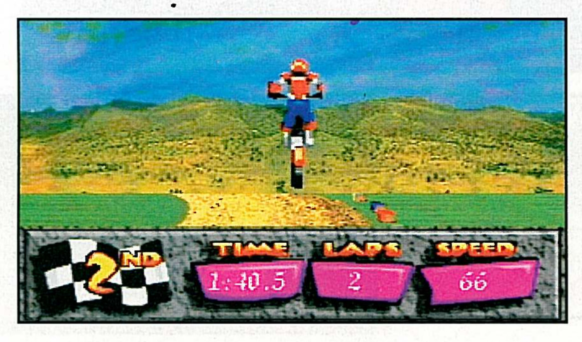


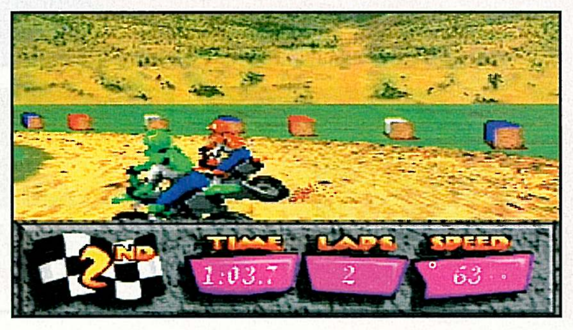
La opción de password os permitirá retomar la competición mas adelante en el tiempo, sin problemas de cansancio o "stress".

«Motocross Championship» ofrece mapeado de texturas para las pistas y fondos digitalizados para los escenarios. Todo contribuye a relanzar el espectáculo de este rápido cartucho.









Motocross

Gráficos 85
Simples mapeados de texturas para ofrecer un escenario adecuado a un deporte así. Pero está lleno de objetos.

Música 83
Melodías machaconas que acaban haciéndose repetitivas.

FX 89
Amplia gama de efectos de sonidos digitalizados, con ruido de motores y público.

Movimiento 86
Rápido como él solo. Este cartucho no sabe lo que es un parpadeo, ni siquiera en el modo dos jugadores.

Control 82
Pad direccional y dos botones, uno para acelerar y otro para frenar. Sin embargo, la necesidad de levantar la rueda de la moto hará que pronto acabéis con los dedos hechos polvo.

Diversión 86
Este es el punto más importante de este juego, una vez en marcha, será imposible que os bajéis de la moto. Y si jugáis con otro amigo, la diversión será aún mayor.

OPINION:

Derrapes, saltos, caidas, empujones... toda la realidad del motocross está presente en este nuevo cartucho de Sega. La capacidad de Scaling de MD 32X queda de relieve en las pantallas de este juego. Sega ha programado un juego divertido y que ofrece todo lo que tiene el motocross de verdad. Aunque tiene algunos pequeños fallos que acaban desluciendo el conjunto, tales como una cierta falta de riqueza gráfica y no estaría de más que contara con mayor profundidad en el juego como opciones para mejorar la máquina, etc.

Oscar del Moral

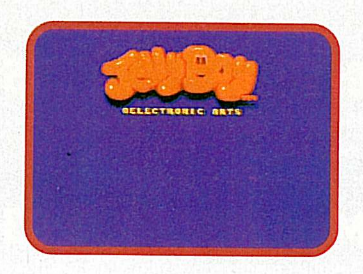
Un cartucho sencillamente entretenido.

Javier Castellote

Lo Mejor:
El realismo de la conducción.

Lo Peor:
Las pistas se repiten demasiado.
Tras una larga sesión de pilotaje acabaréis con los dedos destrozados.

83%



Ocean

Plataformas

Megas: 8

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. : -

Cont.: Infinitas

Password: Sí

Batería: No

Fases: 6

Adivina, adivinanza... ¿qué me sale de la panza?



Jelly Boy es el tipo de personaje que resulta muy difícil de catalogar. Su extremada habilidad para adoptar múltiples formas nos obliga a no definirle como el clásico protagonista de videojuego. Lo más curioso de todo es que su enorme simpatía es uno de los mejores alicientes de este extenso juego de plataformas. Por supuesto que hay otros atractivos, pero ver a Jelly Boy convertido en botella de refresco o en globo aerostático es más de lo que se puede soportar sin al menos sonreir. Por otra parte, el juego está estructurado en 6 fases, compuestas cada una de ellas de 8 subniveles (en cada uno de estos se halla escondida una pieza de un puzzle que una vez concluido nos permite acceder al siguiente nivel), lo que hace que haya muchas ocasiones de ver transformarse a tan peculiar personaje. Tampoco faltan los espectaculares enemigos de final de fase (tan simpáticos como JB) y es en estos momentos cuando más necesaria es la habilidad de Jelly Boy para "metamorfosearse".

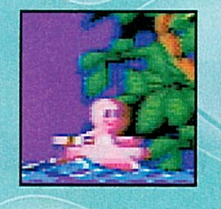
El desarrollo de las fases es prácticamente lineal, pero siempre se puede optar en el orden de realización de los subniveles.



El aspecto gelatinoso de Jelly Boy le hace especialmente apetecible para los muchos enemigos que aparecen en el juego.



Las multiformas de Jelly Boy







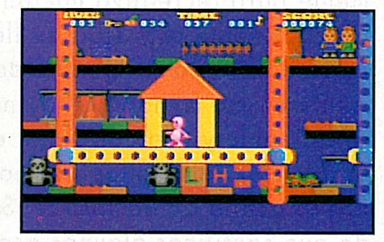







Un ser gelatinoso como Jelly Boy tiene muchos recursos a la hora de enfrentarse a los obstáculos. Durante su viaje, nuestro «blandengue amigo» podrá cambiar de apariencia para solventar los problemas. Sólo necesita un cuadradito con interrogación y mucha elasticidad. Para que os hagáis una idea, hemos contado más de 20 formas...

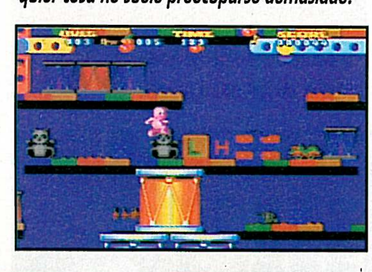
A Jelly Boy le va el tema de la versatilidad; tan pronto sirve para un roto como para un descosido: martillo, patín, caja, pato, ... Es como un "transformer".

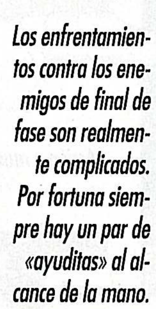




Siempre que encontremos un obstáculo «insalvable» hallaremos en las cercanías la solución en forma de mutación gelatinosa. Hay que estar muy atento.



No hay que tener miedo a caerse desde una gran altura. Cuando uno se convierte en cualquier cosa no suele preocuparse demasiado.






Los enfrentamientos contra los enemigos de final de fase son realmente complicados. Por fortuna siempre hay un par de «ayuditas» al alcance de la mano.

Jelly Boy

Gráficos 82
Dos planos de scroll y un personaje que cambia de forma cada dos por tres. Interesantes y sin complicaciones.

Música 81
No está mal, pero se hace un poco repetitiva tras unos cuantos paseos por la misma fase.

FX 80
Algunos sonidos están bien conseguidos y el resto cumple perfectamente.

Movimiento 84
Suavecito, como nos gusta a los plataformeros. Las transformaciones de Jelly Boy son de una simpatía aplastante.

Control 84
No hay salto que nuestro amigo no realice con suavidad, precisión y presteza.

Diversión 85
La curva de aprendizaje del juego es corta, y éste es lo bastante largo como para no aburrirse. Otra cosa es la dificultad.

OPINION:

Ocean se está convirtiendo en una asidua de los juegos de plataformas para Mega Drive. Si ya disfrutamos con «Mr Nutz», os podéis hacer una idea de cómo lo podemos pasar con "Jelly Boy". Son plataformas de las de siempre sí, pero ¿quién va a negarles el encanto viendo a su multiforme protagonista?.

Roberto Lorente

Un juego largo y entretenido, pero a veces extremadamente difícil.

Javier Castellote

Lo Mejor:
Las grandes fases repletas de escenarios diferentes.
Ver las múltiples formas que adopta JB.

Lo Peor:
La dificultad, se hace desesperante en ocasiones.

85%



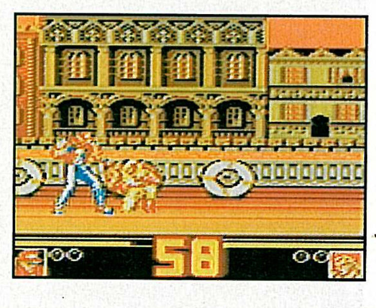
Takara
Lucha
Megas: 4
Jug.: 1 ó 2
Vidas: 1
Niv. de Dif. : 3
Continuaciones: 9
Password: No
Batería: No
Luchadores: 9

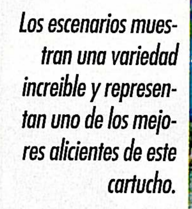
Realmente especial

SPECIAL FATAL FURY

La idea de acondicionar un juego tan impresionante como «Fatal Fury Special» para su paso a la GG era, no hace mucho tiempo, una verdadera utopía. Las enormes cualidades de un juego de lucha concebido inicialmente para recreativa hacían prácticamente imposible su llegada a la portátil. Afortunadamente en este mundo no hay nada irrealizable y una compañía experta en estos "embrollos", como Takara, nos lo acaba de demostrar. Se han tenido que sacrificar algunos aspectos, pero el espíritu del original sigue presente. Los luchadores compensan su escaso tamaño con una agilidad sorprendente, mientras que los escenarios conservan toda la variedad y el colorido de versiones más potentes. El acompañamiento musical está a la altura de las circunstancias y jugabilidad está asegurada con un buen repertorio de golpes especiales. En fin, los seguidores de este título pueden estar contentos.







Los escenarios muestran una variedad increíble y representan uno de los mejores alicientes de este cartucho.

Los nueve luchadores poseen un amplio repertorio de golpes entre los que destacan los especiales.

Acción a raudales y el encanto del original en un cartucho de tan solo 4 megas.





La rapidez de los combates y la facilidad con la que se realizan los golpes especiales ayudan a elevar la jugabilidad del juego.

Los personajes de la historia



Los hermanos Bogard no lo van a tener muy fácil en este torneo. Sus rivales han demostrado ser muy duros de pelar y reparten golpes con gran maestría. Si no que se lo pregunten a Ryo Sakazaki, que viene avalado por una gran actuación en el ya conocido «Art of Fighting». La lucha no ha hecho más que empezar.

Asombra la calidad de la que goza este cartucho; irremisiblemente, ello nos lleva a preguntarnos: ¿para cuándo un «Super Street Fighter II» portátil?





Las múltiples opciones de juego permiten realizar el tipo de combate que más nos guste, incluido un modo versus con otro jugador mediante cable.



El tamaño de los personajes es reducido, pero aun así, disputar un combate es una experiéncia digna de ser probada. No te lo puedes perder o te arrepentirás.

Fatal Fury Special

Gráficos 81
Los personajes son demasiado pequeños pero los escenarios son una maravilla que no te puedes perder..

Música 80
Una vez acostumbrados al sonido metálico de la GG, cualquiera de las melodias de este juego roza el notable.

FX 76
Irreales y muy poco creibles. Para cumplir únicamente.

Movimiento 84
Hiperveloz y suave. Es una lástima que haya parpadeos..

Control 83
Tanto los saltos como los golpes especiales son sencillos de hacer y la respuesta al pad es casi inmediata.

Diversión 85
«Fatal Fury Special» es un excelente aliado contra el aburrimiento.

OPINION:

El género de la lucha y la Game Gear no hacen muy buenas migas. Pocos son los títulos que podemos recordar en estos momentos que merezcan tan siquiera el esfuerzo (La saga Mortal Kombat y poco más), sin embargo Takara ha querido demostrar que se podía hacer un juego de lucha para GG y que se podía hacer bien. Después de jugar con «Fatal Fury Special» seguro que opináis lo mismo.

Por Roberto Lorente

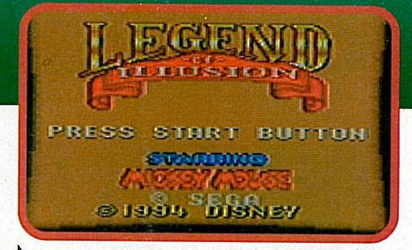
Siempre habíamos pensado que era imposible hacer algo así en Game Gear, así que ¡bravo! por Takara.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
La velocidad de juego.
La facilidad para hacer golpes especiales.

Lo Peor:
El tamaño de los luchadores.

84%



Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 1 • Cont.: Infinittas • Fases: 6

Mi reino por un ratón

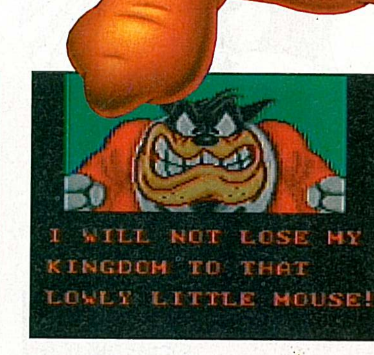
Legend of Illusion

Como ya os contamos cuando salió a la calle «Mickey Mania», éste es un año de homenaje para el ratón más famoso del mundo. La pequeña de Sega no ha querido ser menos que sus hermanas mayores y, a falta de una versión propia de «Mickey Mania», nos ofrece a cambio un cartucho nuevo que está lleno de diversión.Concebido como un juego de plataformas con ciertos toques de aventura, «Legend of Illusion» es el cartucho perfecto para los pequeños de la casa, aunque los admiradores de la Disney también disfrutarán de los lindo (no hay que perderse las apariciones estelares de Donald, Goofy, Pete o Pluto). El apartado gráfico está a la altura que se podía esperar y la animación del ratoncillo es simplemente genial, lo mismo que los originales enemigos. Sin embargo, el sonido no perdurará en la historia mucho más que lo que se tarde en bajar el volumen (es una recomendación). A pesar de esto, sería un pecado no dejarse atrapar por la personalidad de Mickey y privarse de compartir con él una de las aventuras plataformeras más interesantes que nos puede ofrecer la pequeña portátil de Sega en estos momentos.



Los enemigos no son muy abundantes pero siempre vienen a complicar un poco las cosas. ¡Qué se le va a hacer!. Son cosas de la fama.



Los personajes de la factoría Disney vuelven a demostrar que la portátil tiene aún mucha vida por delante, y con juegos de calidad.

Gráficos 87
Realmente bonitos para un juego de Game Gear. Mickey está muy logrado.

Música 78
Demasiado machacona.

FX 73
El único punto negro de todo el cartucho. Pobres y de mala calidad.

Movimiento ...88
Da gusto ver como se desenvuelve Mickey. ¡Parece de película!.

Control 85
Fácil y sin complicaciones, aunque el salto flojea un poco.

Diversión 87
Uno de los mejores juegos de este recien estrenado año. Muy entretenido.

OPINION:
Como todo lo que protagoniza Mickey, «Legend of Illusion» es una maravilla plataformera de primera calidad. Debido a lo sencillo que es acabarlo, es percecto para los menos hábiles de la casa.
Roberto Lorente

87%



Las 6 fases que componen el cartucho están representadas en un mapa general. En él se nos muestra el reino de la Ilusión.



Los objetos que encontramos en nuestro camino son muy útiles para acceder a plataformas.







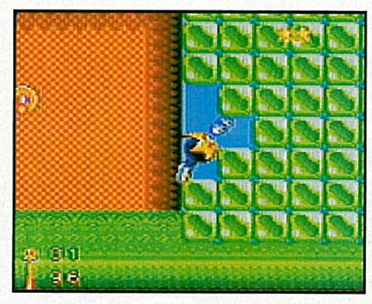
Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Fases: 6

Ristar

Una «estrella» en miniatura

La nueva "estrella" de Sega no parece estar contenta con protagonizar un excelente cartucho plataformero en 16 bits. Sabedora de sus posibilidades, «Ristar» quiere demostrar que sus buenas maneras en la Mega Drive no eran flor de un día. Para su aparición en la Game Gear, esta estrella ha preparado un cóctel de jugabilidad y belleza gráfica que satisfará al más exigente plataformero. El juego en sí es muy parecido al que ya pudimos ver en su hermana mayor y retoma las mejores cualidades de juegos de éxito como «Sonic» o «Dynamite Headdy» (o sea, plataformas de calidad y personajes con carisma)

El protagonista tiene personalidad suficiente como para asumir la responsabilidad de salvar a la tierra, contando para ello únicamente con unos brazos elásticos y mucho valor. Tan curiosos apéndices superiores le van a servir para balancearse sobre cualquier apoyo que se ponga a tiro y así conseguir el impulso necesario para acceder a las plataformas más altas. Por otra parte, los enemigos también van a sufrir en sus carnes el efecto de los brazos de «Ristar», si es que se atreven a cruzarse en su camino, cosa que nos les recomendamos después de ver como quedan tras este encuentro. En fin, ellos se lo han buscado por desafiar a toda una estrella.



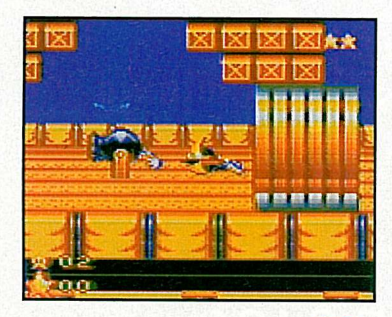
Un personaje tan simpático como «Ristar», se merecía un juego desenfadado y colorista como este.



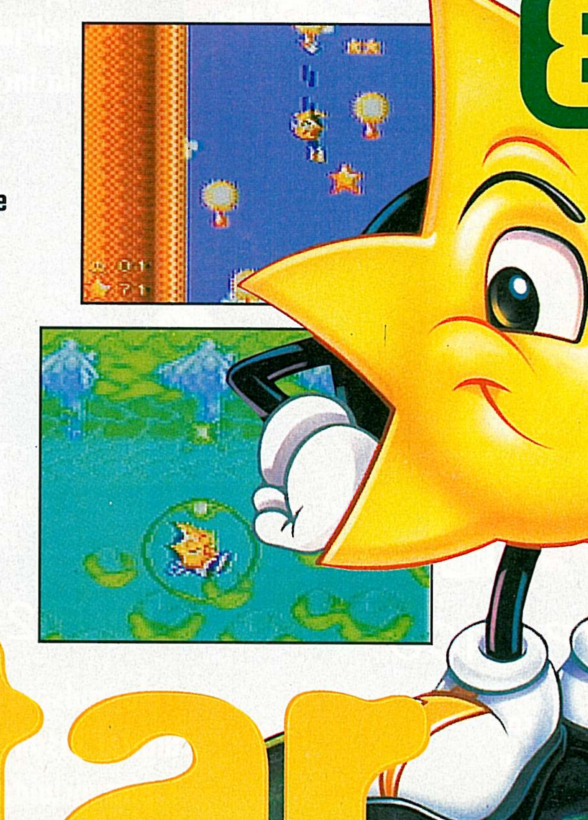
Los largos brazos de «Ristar» son extremadamente útiles para encaramarse a los lugares más insospechados. Todo sirve con tal de darse impulso.



El mundo está en problemas y nadie se atreve a solucionarlos. ¿Nadie?. Si, Ristar se atreve a eso y a mucho más..



La portátil vuelve a demostrar que los suyo es batallar de tú a tú con la 16 bits.: «Ristar» Game Gear sorprende por su semejanza, en términos generales, con la versión de Mega Drive.



Gráficos 88
Simpáticos y llenos de colores como les gustan a los plataformeros.

Música 81
Buena hasta que descubres que se repite como las sardinas.

FX 78
Poquitos pero muy bien avenidos.

Movimiento ...89
Suave y casi sin producir parpadeos.

Control 84
Muy sencillo, como corresponde a un buen juego de plataformas.

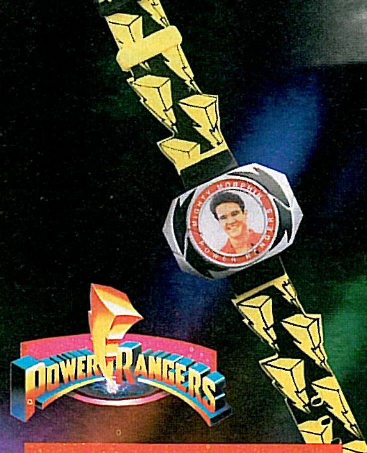
Diversión 89
Divierte por igual a pequeños y a mayores, como debe de ser.

OPINION:
«Ristar» nace con la consigna de luchar duramente con «Sonic» y «Dynamite Headdy» por el estrellato Sega. Después de verle en acción os puedo asegurar que tiene muchas posibilidades de ganar.

Roberto Lorente

88%

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

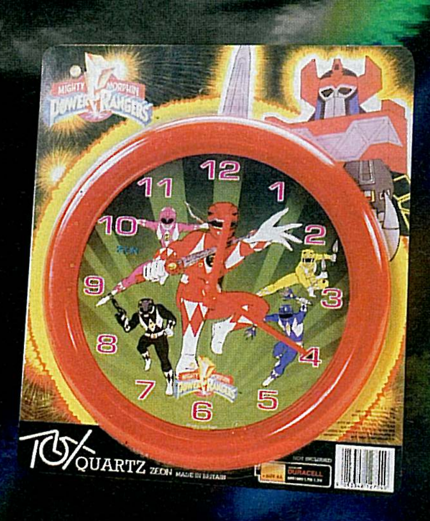
reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

POWER RANGERS

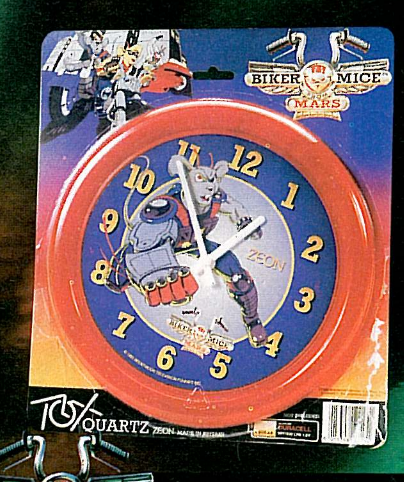
reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera digi-
tal"jason"
1 pila incluida





BIKER MICE FROM MARS

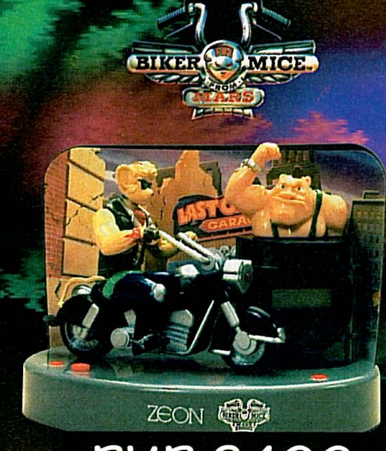
P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



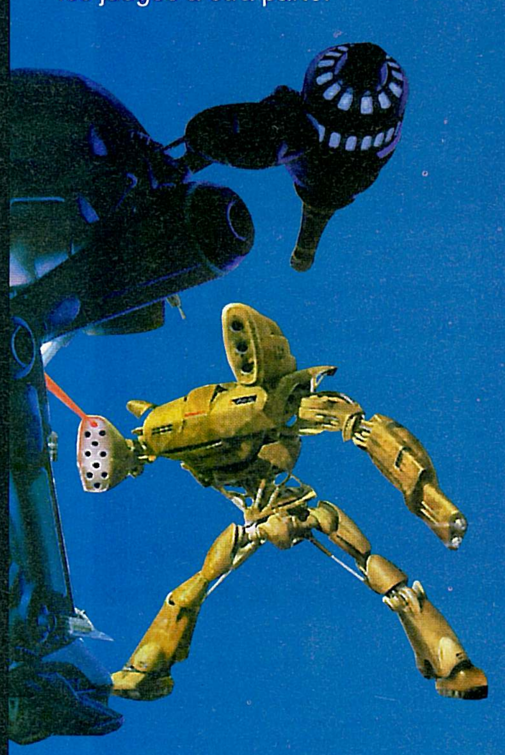
P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida


THE LION KING
P.V.P. 5.900
Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.
THE LION KING
P.V.P. 3.400
Reloj despertador.
THE LION KING
P.V.P. 2.100
Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)
THE LION KING
WATCH
ZEON QUARTZ
THE LION KING
P.V.P. 2.800
Reloj de pared

Lo más Sega

Volvemos a las andadas, siempre se ha dicho que Febrero era un mes más bien malo para las novedades, pero este mes se distinguirá por estar entre los peores. Mega Drive ofrece dos nuevos uegos de lucha, de buena calidad y bastante mejor jugabilidad; hablamos de «Samurai Shodown» y «Clay Fighter». Y para los amantes de la estrategia Virgin pone a su disposición «Cannon Fodder». Mega Cd también sigue con su sequía particular, con solo una novedad: «BC Racers». Y bueno, de las 8 bits poco podemos decir que no sea que parece que, definitivamente, Master System está feneciendo. Menos mal que aún nos queda la Game y Gear y nos podremos llevar los juegos a otra parte.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.
n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	r	JURASSIC PARK
3	4	STAR BLADE
4	5	FIFA SOCCER CD
5	n	MICKEY MANIA
6	3	SNATCHER
7	6	SOUL STAR
8	r	BATTLECORPS
9	7	SILPHEED
10	n	BC RACERS

Master System

1	r	LION KING
2	3	MICROMACHINES
3	2	ASTERIX
4	6	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
5	7	MORTAL KOMBAT
6	4	DR. ROBOTNIK
7	9	JUNGLE BOOK
8	n	MASTER OF COMBAT
9	5	WORLD CUP USA ´94
10	r	ALADINO

Mega Drive

1	r	EARTHWORM JIN
2	4	LION KING
3	2	RISTAR
4	n	SAMURAI SHODOWN
5	7	SOLEIL
6	5	FIFA SOCCER 95
7	6	SUPER S. FIGHTER II
8	3	MICKEY MANIA
9	n	CANNON FODDER
10	n	CLAY FIGHTER

Game Gear

1	3	LION KING
2	4	MORTAL KOMBAT II
3	2	PETE SAMPRAS TENNIS
4	1	FIFA SOCCER
5	r	MICROMACHINES
6	n	FATAL FURY SPECIAL
7	5	LEGEND OF ILLUSION
8	6	ALADINO
9	8	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
10	r	JUNGLE BOOK



Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Mail Soft en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1) FIFA Soccer ´95
2) Lion King
3) Soleil

Master System

1) Sonic Chaos
2) Asterix II Scret Mision
3) Streets of rage

Game Gear

1) El Rey León
2) Fifa Internacional Soccer
3) Dynamite Headdy

Mega CD

1) Mickey Mania
2) Soul Star
3) Juurassic Park

MD 32X

1) Doom
2) Virtua Racing Deluxe
3) Star Wars

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos el cartucho más vendido de cada una de estas listas que aquí ves. Envíanos el cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....



¡Arranca la emoción!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ´95

Para la vuelta de The Arcade Zone, nada mejor que la recreativa que desbancará a «Daytona USA» de su pedestal de máquina perfecta; estamos hablando de «Sega Rally».

Así es, utilizando una placa tipo Model 2 AM3 -un departamento de programación interno a AM2, responsable de «Jurassic Park» y «Star Wars»- ha recreado con exquisito detalle un particular campeonato de rallyes con vuestra participación a los mandos de dos bellezas de la pista: el "Toyota Celica GT Four" o un "Lancia Delta Integrale". Ambos han sido reproducidos fielmente tomando como base los mismos que en su día ganaron el campeonato mundial de rallyes.

Las especificaciones ténicas de la placa han sido adecuadas a las necesidades de un proyecto de esta envergadura: 900.000 vectores por segundo y 300.000 polígonos por segundo con mapeado de texturas, dos planos de scroll y 32.768 colores simultáneos en pantalla. Todo ello movido con suma facilidad por una CPU RISC de 32 bits a 25 MHz. Para los amantes de los datos, la placa posee 256 megas de memoria, entre ROM y RAM. Ciñéndonos al juego, podréis seleccionar dos modos: "Practice" para correr contra el reloj, y "Championship" para competir contra otros participantes. Por último, Sega no se ha olvidado de los acompañantes, y será posible conectar cuatro máquinas en línea. Seguro que será todo un éxito.

Como ya va siendo habitual, buscando nuestra comodidad, Sega nos traerá el modelo Deluxe de esta arcade. ¡Todo un lujo!

SEGA RALLY por dentro







Dos poderosos turismos de serie evolucionados al máximo para dar como resultado dos imbatibles piezas de rallye.



Imágenes del panel de mandos, observad los pedales y el volante.





Detalle de la palanca de cambios y el especial asiento, creados para la ocasión.

Los sonidos serán reales como la vida misma, de espaldas, seguro que no sabriáis distinguir entre los coches verdaderos y la recreativa. Además, para no perder de vista la carrera, SegaRally ofrecerá dos perspectivas, que variarán una vez en juego.











"Toyota Celica GT Four", la antigua máquina de nuestro equipo bicampeón de rallyes: Carlos Sainz y Luis Moya.



"Lancia Delta Integrale", como dirían los italianos, "la macchina". Esto sí que es un verdadero bólido.



Nuestro columnista, Sir Archibald Bradley, se muestra este mes más fiero que nunca, su brillante pluma responde con firmeza a todas las preguntas que sobre su venturoso entorno rolero le plantéeis.

Novedades Roleras

SANTIAGO REDONDO VACA.
(Torrejón de Ardoz. Madrid).

P. En el «Shining Force II» estoy en el pueblo donde se encuentra el Dr. Rhode. ¿Qué hago para que me haga caso?. ¿Dónde está la caravana?. ¿Dónde está la espada de Aquiles?. ¿Para qué sirve el Wooden Panel? ¿Y el Mithril?. ¿Cómo puedo convertir a Chester y a Sarah en Caballero de Pegaso y Monja maestra?.

R. Querido amigo Santiago, espero que la mayor parte de tus preguntas quedasen contestadas en el antrerior número de la revista (carta de Loli Picazo), pero por si todavía te quedan algunas dudas, estate atento a lo que viene a continuación.

El Mithril es un metal mitológico que tiene la particularidad de poder ser transformado en armas mucho más poderosas que las tradicionales. Te recomiendo que si posees algún fragmento te acerques hasta quien pueda ayudarte a "crear" esas armas...

Cuando los integrantes de tu grupo alcanzan el nivel de experiencia 20 suelen sufrir una transformación. ¿Se te ocurre alguna idea?.

P.D. Espero que esto saque de dudas también a: Manuel Checa, Zaragoza. Manuel Martinez, Granada. Rafael Pérez, Madrid. Alberto Gómez, Albacete. Carlos Gracia, Badalona. Jorge Comas, Barcelona. Etc, etc, etc. **Gracias a todos por hacerme partícipe de vuestros problemas. Ya podéis ver que no los he olvidado.**



JAVIER SANCHEZ MORA.
(Hospitalet. Barcelona).

P. Sólo tengo una pregunta del juego «Shining Force II»: ¿Dónde están los Dwarven Blacksmith?

Me dicen que están en el bosque de Grans pero yo



La desconfianza es mala consejera. Eso al menos era lo que mi maestro repetía sin cesar mientras me instruía dentro de los muros del castillo. Nunca le hice mucho caso, porque solía decir esto a la vez que miraba con el rabillo del ojo a los guardias del ala norte, pero el paso de los años me ha ido demostrando que aquel extraño hombre podía tener su parte de razón. No voy a negar que entrar en combate sin cierta dosis de recelo es asegurarse un pasaje para el más allá, pero las cosas en tiempo de paz son distintas. Si habitualmente repasáis estas líneas, recordaréis que mi primera intervención (allá por el mes de noviembre del año pasado) tenía por objeto reclamar una traducción de los juegos de rol que apareciesen en nuestro país. Hoy, cinco meses después, las cosas parecen ir encarrilándose. No me da reparo reconocer que la primera vez que tuve entre mis manos el cartucho de «Soleil» traducido, dos solitarias lágrimas salpicaron mi barba. Era como haber muerto y estar en el cielo. Tanto tiempo luchando contra espantosos seres, tanto tiempo recurriendo a mis conocimientos de idiomas extraños para dilucidar el significado de aquellos sonidos guturales. En fin, tanto tiempo enmendándome a los dioses cada vez que accionaba el interruptor de una consola para ahora poder deleitarme "a primera vista"... Sé que no es propio de un caballero mostrar debilidad, pero ¿qué haríais vosotros ante un hecho tan sobrenatural como éste?. Y la cosa no parece acabar aquí.

Los humildes ojos de este vuestro servidor han podido contemplar cosas que os levantarían de vuestras sillas: «Story of Thor» es castellano, «Phantasy Star IV» traducido, «Shining Force CD» (sin traducir pero "en CD"). Ya no sé si esto es cierto, quizá tenga razón y me haya muerto o puede que anoche me pasara con la siempre pesada cerveza Troll.

No creo, pero si todo es efecto de los vapores etílicos, espero que la resaca me pille cerca de mi espada y mi cota de mallas...

Por Sir Archibald Bradley



no los encuentro por ninguna parte y he mirado en todos los sitios.

R. No me extraña que tengas esos problemas. Para empezar deberías saber que lo que buscas no son "ellos" sino "él". Dwarven Blacksmith es el herrero del bosque y su habilidad construyendo armas ha traspasado las fronteras del reino. Ve provisto de "materia prima".

Novedades Roleras

MARCOS TORRECILLAS GALLARDO.
(Barcelona).

P. Hola, me llamo Marcos y me gustaría que me contestaséis a una dudas que tengo sobre el fantástico y maravilloso «Soleil».

1. ¿Cuántos animales hay que se puedan coger?

2. ¿Cuáles son?

3. ¿Dónde están?

4. ¿Qué hay que hacer para cogerlos?

5 ¿Dónde está la mariposa mágica?

6. ¿Como se consigue la técnica del salto rápido?

7. ¿Qué juegos de rol saldrán en breve en Mega Drive?



"SOLEIL". Mega Drive



"SOLEIL". Mega Drive



R. ¡Vaya interrogatorio Marcos!, pareces de la policia (es broma). Bueno, voy a intentar responder a tus preguntas lo más brevemente posible:

1. En el Soleil aparecen 15 animales.

2. Un gato, un murciélago, un huevo con pollito, un perro, un guepardo, un leon, un dinosaurio, una oruga/mariposa, un pingüino, un ave fénix, un armadillo, una ardilla, un monstruo llamado leviathan, un mapache y una especie de avestruz llamada Moa.

3. Contártelo sería demasiado largo teniendo en cuenta el espacio con el que cuento, pero no desesperes porque en TodoSega están preparando una valiosísima guía de este juego que os resolverá todas vuestras dudas. ¡¡Muy pronto en estas mismas páginas!!.

4. Para conseguir que los animales te sigan tendrás que vencer a un enemigo (caso del pingüino por ejemplo), alquilarlo en una tienda (como al gato o el huevo) o simplemente convencerle o caerle simpático.

5. Para lograr la mariposa mágica, previamente deberás ir a Iris, convertirte en monstruo y resolver el acertijo que te plantée una bruja. Una "inutil" oruga se unirá a tu grupo. Cuando pases por la torre de Babel tu nueva compañera te abandonará para aparecer más tarde convertida en mariposa.

6. La técnica del salto rápido se consigue por el mero hecho de contar con el guepardo entre tus filas. Para atraerle a tu lado tendrás que vencerle en una simpática carrera con un kart.

7. Prepárate para la inminente salida al mercado de «Story of Thor», una estupenda aventura que cuenta con el aliciente de venir traducida al castellano, pero no te olvides tampoco de «Phantasy Star IV» (También en castellano).

Atasco en las estrellas

MARIA CLÉRIGO GOMEZ.
Algorta (Vizcaya).

P. Hola, me llamo María y estoy atascada en el juego «Soleil». No consigo encontrar la isla de Fresa ni a la adivinadora que debe de estar en Iris.

R. Para acceder a la Isla de Fresa tendrás que ir primero al desierto de Camelia y hacer que el dinosaurio que se encuentra en la aldea de los animales te siga. En un principio se negará a abandonar su retiro, para lograrlo tendrás que pasarte por la Torre de Babel. Cuando regreses a la aldea se unirá a tu grupo. Gracias a este animal podrás atravesar las partes de agua que veas en el mapa general. Para que te hagas una idea, la Isla de Fresa se haya en la parte inferior derecha del mapa y es accedible desde el extremo sur del desierto. Es decir, tendrás que atravesar el desierto para localizar la isla.



"SOLEIL". Mega Drive

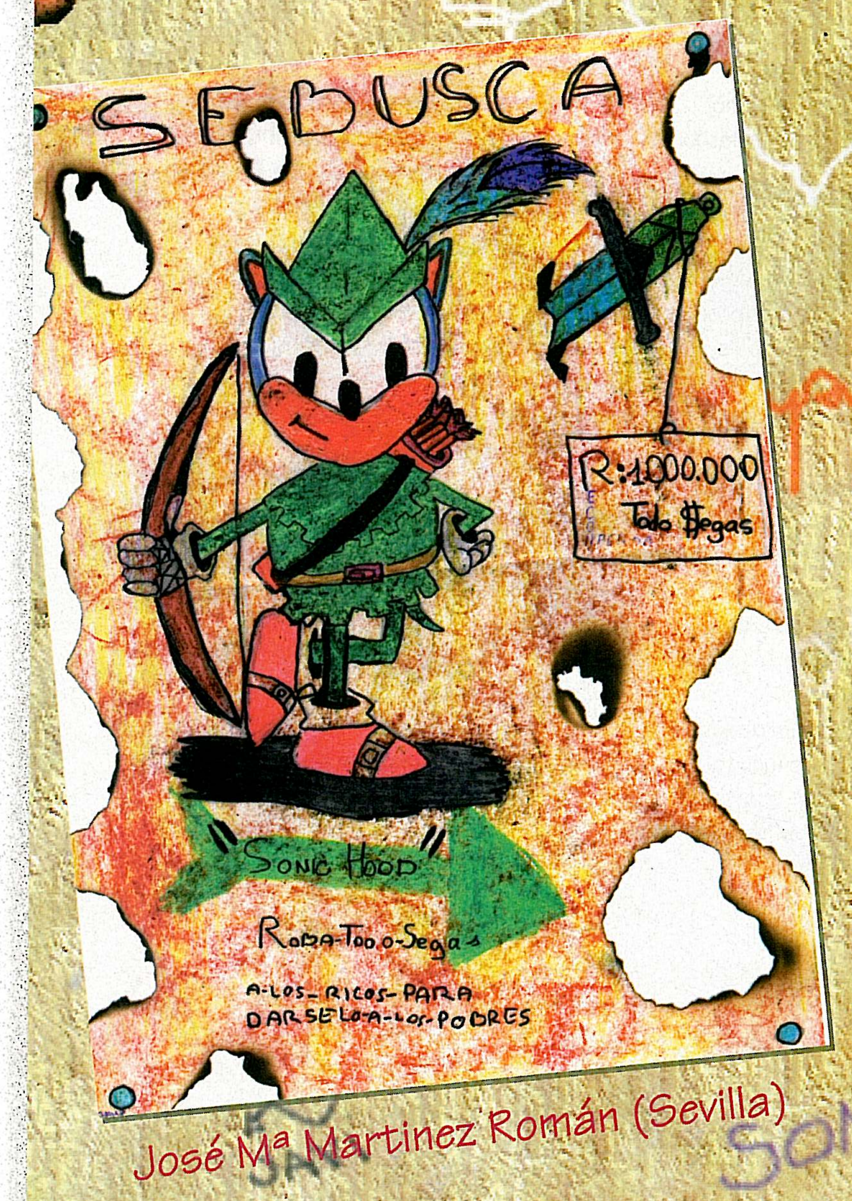
La adivinadora no se encuentra en Iris porque se la ha llevado el huracán. De hecho, no volverás a encontrarla. Será en el cielo donde recuperes la facultad de entender a las personas.



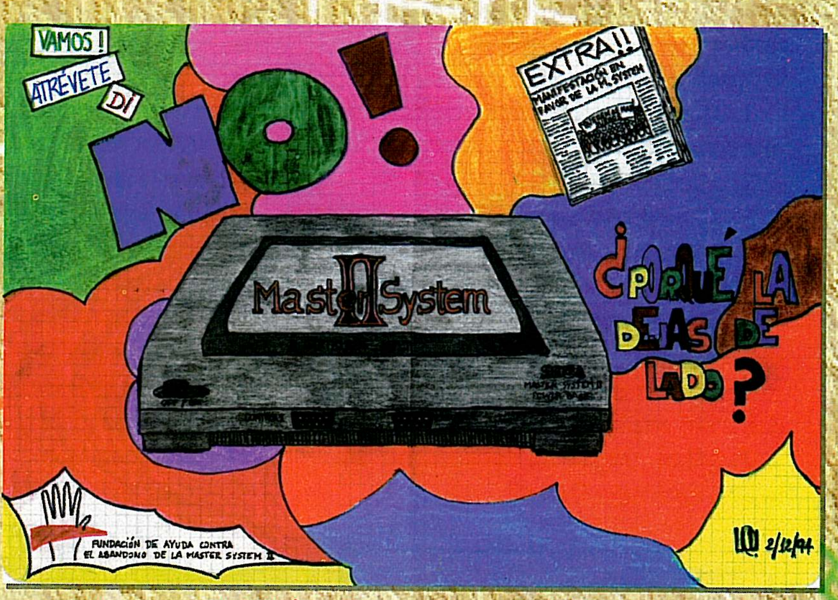
¿Qué tal va este año? ¿Se está portando bien? ¡Cómo, que no es así!. Pues nada, habrá que tomárselo con calma y disfutar con el nuevo regalo de Graffiti. Sí, por fin hemos cambiado de regalo: ahora os ofrecemos un exclusivo "Puzzle Ball" de nuestro amigo Sonic. Recordad que es para los dibujos publicados en esta sección. Además, también tenemos nuevo regalo para la pincelada: una fastuosa bolsa deportiva. Ya sabéis, nuestra dirección es: Hobby Press S.A. TODOSEGA.

C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Indicad en el sobre: GRAFFITI.



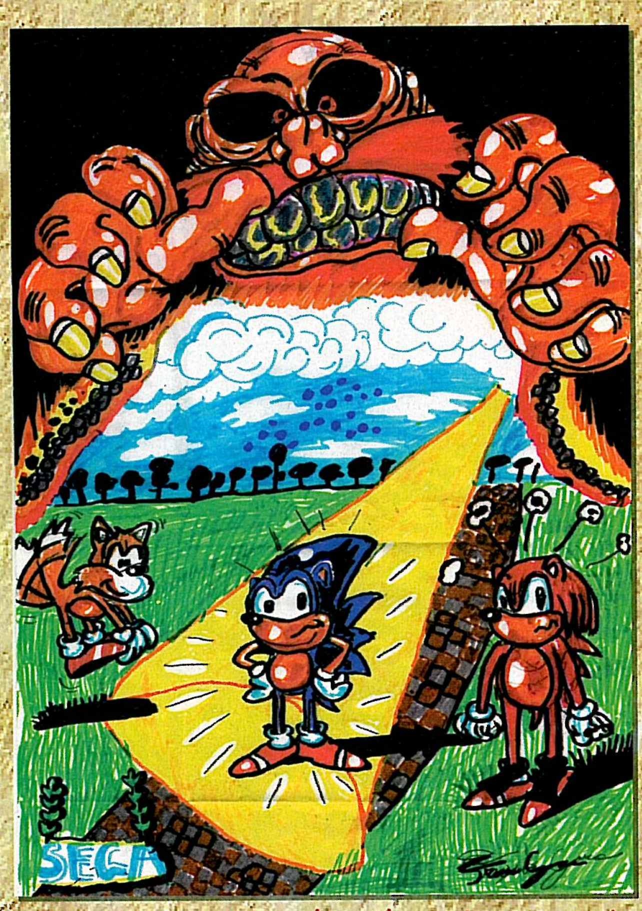
José Mª Martinez Román (Sevilla)



Vicente Vallés Consarnau (Tarragona)



Diego Hermoso (Valladolid)



Fco Javier García Pérez (Valencia)



Daniel Llobregat Chover (Valencia) 5 años

Javier Gutierrez Espinosa (Tanos) 4 años

Los Más Peques



Domingo Jiménez Pérez (Barcelona)



Antonio Rojas Grande (Alicante)

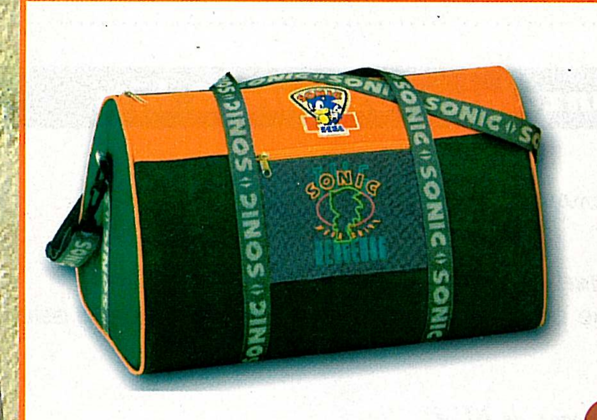


Elena Buzón Sarmiento (Cádiz)

Juan Linares Rodríguez (Lérida)

Julia Caba Araujo (Alcalá de Henares, Madrid)

Sergio Talavera Delgado (Barcelona)



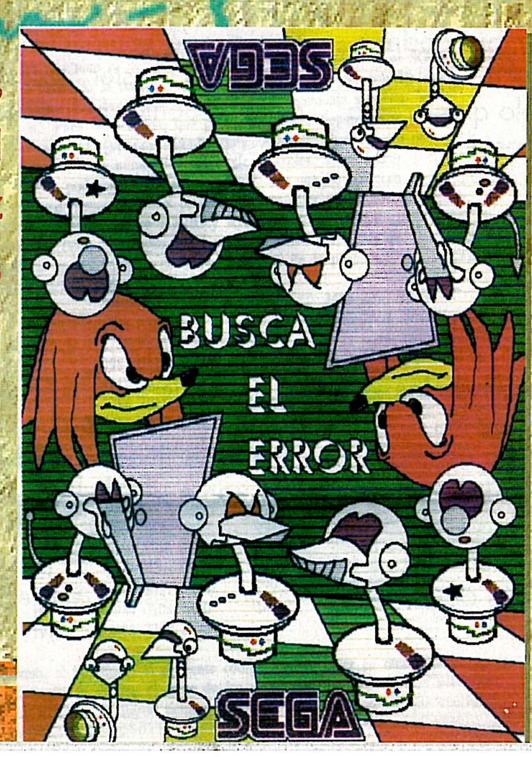
Aquí lo tenéis, el genial dibujo que abre «La Pincelada del Mes» y va a estrenar la entrega del nuevo regalo: una estupenda bolsa deportiva de nuestro querido amigo Sonic. Nada como un precioso dibujo de Giuliana Rosa para llevarse el premio a "La Pincelada del mes". ¡Que disfrutes tu flamante bolsa deportiva!



Giuliana Rosa Bustillo Carrasco (Zaragoza)

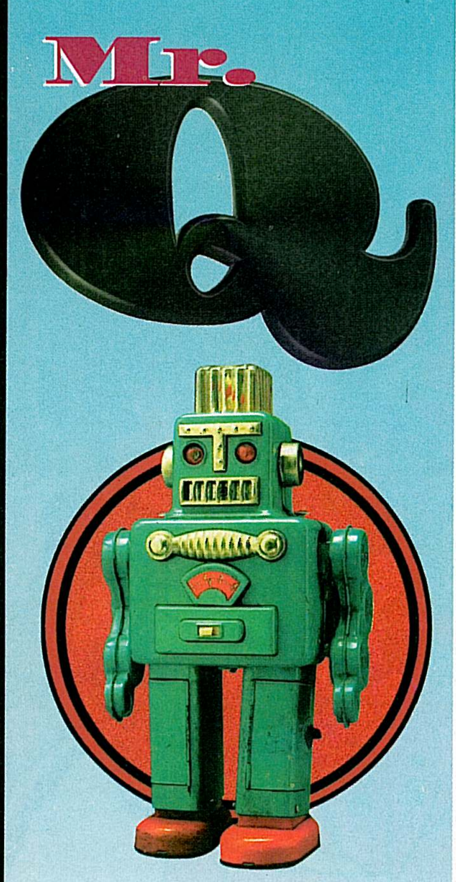
¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Carlos Bernal (Santa Cruz de Tenerife, Canarias)



Y aquí está el obsequio más esperado del año: el "Puzzle Ball" que os regala Graffiti por enviar vuestro dibujo. Este especial objeto posee la escandalosa cifra de más de 356 cuadrillones de combinaciones diferentes. Pero sólo es para los que nos envíen su arte, acompañado de sus datos y edad. ¡Ea, todo el mundo a mandar dibujos!





Un nuevo número de TodoSega, más preguntas para nuestro insigne y magnífico Mr. Q. Él conoce todo lo que hace falta saber sobre el mundo de las consolas Sega: nuevos sistemas, juegos antiguos, trucos, pistas, avances de lanzamientos, y mucho, mucho más. Poned a prueba su sabiduría. Seguro que os sorprenderá.



Nuevos lanzamientos para 8 bits

Hola MQ, tengo unas dudas sobre MS y Mega Drive.

P. *¿Qué pasa con el Sonic nuevo que iba a salir para Master System?*
R. Es el Sonic Spinball, que para cuando leas estas líneas ya debe estar en la calle.

P. *¿Cuáles son los mejores juegos de MS?*
R. El Rey León, Aladino, Micro Machines, Sonic 2. Por cierto, ojo a los nuevos títulos de Sega: Championship Hockey, Speedy Gonzales y Los Pitufos.

P. *¿Cuáles son los mejores juegos por sus gráficos y jugabilidad para M. Drive?*
R. Virtua Racing, Sonic 3, Dynamite Headdy, El Rey León, Sonic & Knuckles, Red Zone, Urban Strike, Ristar, etc.

P. *He oído que va a salir Doraemon para Mega Drive, ¿es eso cierto?*
R. El cartucho que me comentas salió hace mucho tiempo en Japón, lo puedes conseguir de importación.

Alberto J. Fernández, Sevilla.

¿Se complica la vida Sega?

¡Hola Mr. Q! ¿Qué tal van tus neuronas?

P. *Si Sega estaba bien antes con tres consolas (Mega Drive, Master System y Game Gear), ¿por qué se ha complicado la vida con el Mega CD, MD 32X y Saturn?*
R. Es una cuestión de no perder el tren del futuro. Además, ello redunda en vuestra beneficio; con nuevas máquinas, siempre podréis disfrutar de juegos mucho mejores en gráficos y sonido, lo que acerca las recreativas a las casas.

P. *¿Qué piensa hacer Sega con la Master y la GG cuando saquen la portátil de 16 bits?*
R. En el mercado americano la MS no existe como consola, y poco a poco va desapareciendo de las listas de lanzamientos de las compañías europeas. En cuanto a GG, aún tiene muchos días por delante, los lanzamientos son continuos y te puedo decir que Sega ha anunciado más de 30 títulos para el primer semestre de este año.

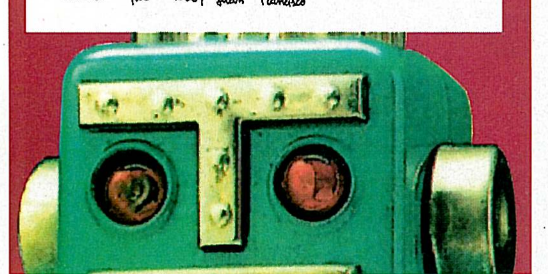
P. *¿Se decidirá Sega a sacar el Sonic Chaos II?*
R. Tú mismo me preguntas porqué quiere Sega complicarse la vida, y creo que alargar aún más la serie Sonic sería complicársela mucho. Creo que Master System ya ha visto muchos Sonics (y las demás consolas también).

P. *¿Se podría decir que Sonic Triple Trouble de GG es la segunda parte de Sonic Chaos? ¿Lo sacará Sega para MS?*
R. También se podría decir que STT es un Sonic 3 para GG, pero lo cierto es que únicamente tienen en común ser juegos de la serie Sonic. En cuanto a MS, te remito a mi anterior contestación.

Diego Andrés Riquelume, Almería

La Carta Del Mes

Estimado Juan Francisco:
Me pones entre la espada y la pared con tu pregunta sobre SegaSaturn y PlayStation. Es una cuestión difícil de clarificar. Hay aspectos en los que la una es superior a la otra, y viceversa, así que no hay una elección clara. Sin embargo, la potencia del sistema está al servicio de los juegos, y éstos son los que dictarán el éxito de cada máquina. Así, gracias a Virtua Fighters y Daytona USA, me tengo que decantar por Saturn. En cuanto a precios y disponibilidad, se aclarará a lo largo de este año.



¡Hola "Mr.Q"!
Me llamo Juan Fco y tengo 13 años. Soy un seguidor de Todosega y me gustaría que me respondieses a unas dudas que tengo con respecto a una futura inversión.
Con una mano en el corazón y otra en los datos técnicos de los que dispongas contéstame:
1/ ¿Cuál es mejor, SegaSaturn o Sony Playstation?
2/ ¿Cuanto costarán en el mercado español dichas consolas y sus juegos?
3) Y de las de 16 Bit (MD y SN) ¿Cuál elegirías?
4) ¿No hay ningún tipo de juego como Silpheed que no sea Starblade para M.D?
Gracias por todo, Juan Francisco

Recomendaciones para Master System

Hola Mr.Q:
Tengo una Master System, y espero comprarme en un par de meses la Megadrive.
Te pido unos consejos, y que me respondas unas preguntas:

P. *¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Master? ¿Y de baloncesto?*
R. Tienes más bien poco donde elegir, pero yo me quedo con World Cup USA '94

P. *Tengo pocos juegos de Master, ¿los vendo y me compro un adaptador?*
R. Es una solución muy práctica; si encuentras un comprador, véndela.

P. *¿Qué juegos de superhéroes van a salir además de Spiderman: Maximun Carnage? ¿Saldrá el de Superman de Super Nintendo?*
R. Llegarán X-Men 2, Judge Dredd, Las aventuras de Batman & Robin y es muy probable que también salga el de Superman que me comentas.

P. *¿Se necesita alguna clase de adaptador para juegos extranjeros?. En caso de ser así, ¿cuánto vale y cómo se llama?*
R. Sí, se llama Action Replay Pro 2 y lo distribuye Arcadia. Su precio ronda las 10.000 ptas y te servirá también para introducir códigos.

Carmelo A. Arroyo, Bilbao (Vizcaya).

¿Qué es la Mega Drive II?

Hola Mr.Q. Tengo la Mega-Drive y 9 juegos. Estas son mis preguntas:

P. *¿Qué es y cómo es la Mega Drive II?*
R. Es un modelo nuevo de Mega Drive, que conserva casi todas sus características técnicas -pierde la salida de auriculares- y que varía en su diseño exterior, con unas formas más redondeadas.

P, *¿Es cierto que Dynamite Headdy se convertirá en la mascota de Sega?*
R. ¿Sabes lo que es una campaña de publicidad?. Pues Sega nos ha hecho creer a todos que él podría ser su nueva mascota.

P. *¿Saldrá un juego más de Sonic para Mega Drive?*
R. Probablemente un Sonic 4, que se especula podría estar en la calle hacía el segundo o tercer trimestre de este año 95.

P. *¿De qué va el Sonic Drift?*
R. Es una especie de Mario Kart o BC Racers. Sonic competirá con un un vehículo a lo largo de varias pistas diferentes en un carrera.

Victor Losa Regañón, Alpedrete (Madrid).

Cuidado con los virus

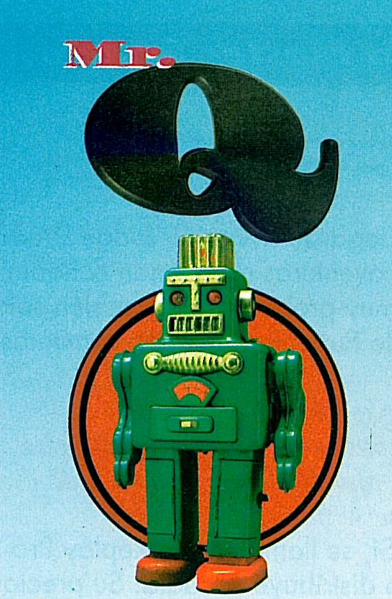
Hola Mr. Q. ¿Qué tal te va? Soy yo, Mª Angeles, otra vez.

P. *¿Es verdad que una Mega Drive o cualquier otra consola puede coger un virus o me han metido una bola?*
R. Me temo que te han engañado. Es prácticamente imposible que tu consola sea invadida por los virus.

P. *¿Me puedes decir el truco de elegir fase de Aladdin y si hay algún otro para elegir nivel en Sonic 3 que sea más fácil que el publicado por vosotros?*
R. Apunta el de Aladdin: pausa el juego y pulsa A, B, B, A, A, B, B y A. Lo siento, pero no hay otro truco para elegir nivel en Sonic 3.

P. *¿Por qué en el Rey León cuando eliges nivel, si no es que se ha elegido la última pantalla, pasas de esa a la segunda?*
R. Son cosas de Virgin. Parece que no han encadenado correctamente las fases y ocurre eso que me cuentas.

María Angeles Rojo Mira, Elche (Alicante).



Versionando a MD 32X

¡HOLA MR. Q,! ¿que tal? me llamo Carlos y es la primera vez que te escribo. Quería hacerte unas preguntas.

P. *¿Sacará Sega un juego como Knuckles Ringstar de MD 32X para Mega Drive?*
R. Cuando salen en 32 los queréis en 16, y cuando salen en 16 los deseáis en 32 bits, ¿qué queréis? ¿volver loca a Sega?. Fuera bromas, ¿qué te parecería si te dijerá que Sega tiene en proyecto un posible Sonic 4, que no tendría nada que envidiar a este Knuckles de MD 32X?

P. *¿Cuál es el juego de coches más flipante para Mega Drive?*
R. Virtua Racing. Y me temo que no tiene rival.

P. *¿Cuál de estos juegos de Mega Drive es más entretenido: Virtua Racing, El Rey León o Sonic y Knuckles?.*
R. Son géneros diferentes de juegos. Personalmente, me divierto mucho con Virtua Racing y Sonic & Knuckles.

Carlos Redondo Escamilla, Madrid

El accesorio de Sega

Hola MR.Q

Espero que no estén estropeados tus circuitos de tantas preguntas y me puedas responder a unas preguntas muy serias que tengo sobre la MD32X.

P. *¿Qué diferencia hay entre un Multimedia (Saturn) y una consola de videojuegos (MD 32X)?*
R. Saturn estará preparada para ver películas en formato VideoCD, para aplicaciones como enciclopedias o guías interactivas. MD 32X es sólo para juegos.

P. *¿Hasta cuántos megas podrán tener los juegos de ambas?*
R. Con los nuevos sistemas ya no se puede hablar de cartuchos por sus megas, sino por su calidad. Además, ambas soportan CDs, con lo que ello significa en cuanto al tema del tamaño.

P. *¿Va a salir Virtua Fighter para MD 32X?*
R. A pesar de que desde estas mismas páginas se ha dudado una y otra vez acerca de la existencia de tal versión de VF, parece que al final sí va a salir, con una garantía del cien por cien. Sega España así lo ha confirmado.

P. *Si es cierto lo de la MD + MCD + MD 32X = SATURN, ¿por qué no se pueden hacer juegos como Daytona para 32X?*
R. Tras el anuncio de VF, se puede esperar cualquier cosa. Habrá que estar al tanto de los rumores en Sega.

P. *Un juego de 24 megas para MD 32X (Virtua Racing Deluxe), ¿se podría hacer para Mega Drive?*
R. Sí, de hecho MD ya tiene su Virtua Racing.

Juan Pedro Arellano, Irun (Guipuzcoa).

El deporte en Mega Drive

Hola Mr.Q:
Tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses estas preguntas:

P. *¿Cuáles son los mejores juegos deportivos para MD?*
R. FIFA Soccer, NBA Jam, Rugby, PGA Tour Golf III, NBA Live '95.

P. *Tengo en mente comprarme un Mega CD, pero ¿dónde están los juegos de 5.000 megas?*
R. Thunderhawk, Soulstar, Tomcat Alley, Flink, el futuro Eternal Champions CD, etc.

P. *¿Merece la pensa comprarse el MD 32X o los juegos de Saturn serán mejores?*
R. En cuanto a sonido no tendrán nada que envidiar, en el tema gráficos puede que sean peores los de 32X, pero creo que lo más importante de un juego es que sea jugable y entretenido. Y eso se puede conseguir sin unos gráficos deslumbrantes o un sonido de tipo surround.

Mohamed Wasani, Ceuta.

Dudas sobre el futuro de Mega 32X

Hola Mr Q.
Me llamo Ledife y me gustaría que me contestases a ésto.

P. *No me atrevo a comprarme el MD 32X porque temo que caiga en el abandono, como sucedió con mi Mega CD, ¿tú, qué me aconsejas?*
R. Tengo en mis manos la lista de lanzamientos de Sega para MD 32X y te puedo confirmar que de aquí al mes de Abril, tendrá 11 juegos en la calle, más otros 3 para Mega CD 32X (que se sumarán a los 8 que tendrá Mega CD en su versión normal), así que la decisión no es tan difícil.

P. *¿Qué pasa con Monkey Island y Rise of the Dragons para Mega CD? ¿Saldrán traducidos? ¿Veremos alguna aventura gráfica?*
R. Los dos juegos de Mega CD que me comentas están ya a la venta en el mercado americano, así que puede que los consigas a través de alguna tienda de importación. En cuanto a aventuras gráficas, confórmate con cosas como Snatcher (en inglés), Cobra 2 o Lords of Thunder, que llegarán muy pronto. Por cierto, ojo con Discworld, puede ser la revelación de la temporada si Psygnosis quisiera traducirlo.

P. *¿Se podrán utilizar los compactos de Saturn en Mega CD 32X?*
R. No, es el mismo formato de datos (de tipo CD-ROM, pero son programados en lenguajes diferentes.

Ledife, Sevilla.

Solución a Jurassic Park CD

A MR Q: TENGO PREGUNTAS SOBRE EL JURASSIC PARK CD:

P. *¿Cómo es posible coger los huevos del Triceratops?, ¡y no me cuentes lo de la bocina del coche!*
R. Una vez llegues al punto en el que te encontrarás con un Triceratops situado en el centro de un campo, verás que hay un Gallimimus que le está incordiando, espera a que éste último le robe un huevo y justo en el instante en que lo haga, dispara y recoge el huevo de Triceratops.

P. *He recogido gran cantidad de piedras, pero creo que me falta una, ¿dónde está?*
R. En la cueva encontrarás dos piedras.

P. *¿Para qué sirve la palanca de emergencia de la 3ª habitación del Centro de Visitantes?*
R. No es importante para el desarrollo del juego.

P. *Puntuame los siguientes juegos: Dune II, Soleil, Mega Race, Shining Force 2, Power Drive, Rock & Roll Racing y Micro Machines 2.*
R. Allá van: 91, 96, aún no lo he visto, 94, 87, 91 y 95, respectivamente.

Jaime Fernández Torres, Badalona (Barcelona).

Técnica Saturn

¿QUE TAL MR. Q?, TE ESCRIBO PARA QUE ME ACLARES UNAS DUDAS SOBRE EL NUEVO SISTEMA DE 32-BIT DE SEGA: SATURN.
AQUI TE DEJO MIS PREGUNTAS:

P. *Si el nuevo sistema Sega tiene dos procesadores de 32 bits, ¿por qué no es una consola de 64 bits?*
R. Me supongo que estarás hablando de SegaSaturn. Se dice que una máquina es de 32 bits cuando la arquitectura de su placa base posee 32 canales de comunicación con su procesador principal. Saturn únicamente tiene 32 de estos canales, pero que son abastecidos de datos por ambos procesadores a la vez, que es lo que se puede denominar como "procesamiento en paralelo".

P. *¿Es cierto que cada una de las compañías que han colaborado para crearla fabricarán por si solas un nuevo modelo de Saturn?*
R. Depende de los intereses de cada una de ellas. JVC sí ha confirmado el lanzamiento de una máquina compatible Saturn.

P. *¿Se podrán utilizar los videojuegos de las versiones japonesas y americanas en Europa sin necesidad de adaptador?*
R. No está confirmado, pero creo que Sega intentará proteger sus mercados, así que probablemente los juegos no podrán ser compatidos entre continentes.

P. *¿Será Saturn compatible con MD, Mega CD o MD 32X?*
R. No está muy claro. Se dice que Sega of America quería que las Saturn americanas fueran compatibles con MD 32X.

P. *Por último ¿podrías decirme qué juegos estarán disponibles cuando se ponga a la venta?*
R. Virtua Fighter, Daytona USA, Victory Goal, Clockwork Knight. El precio sigue siendo un misterio.

Oscar Díaz Granado, Barcelona.

El Rey Leon

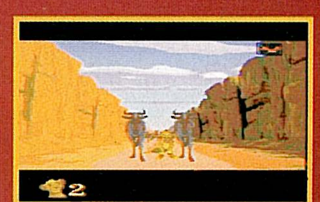
2ª Parte

Seguimos adelante con la guía de este cinematográfico título de Sega. Sabemos que os lo habéis comprado todos, por lo que esperamos que estas páginas os sean útiles.

Por José Antonio Gallego

Fase 4: The Stampede



¿Cansado de ver al pobre Simba pisoteado una y otra vez por un rebaño de gacelas sin control?. Entonces no tienes más que seguir nuestras instrucciones, y esta fase será historia en pocos minutos.
Corre preferiblemente por la zona centro de la pantalla, esquivando las diversas gacelas. Cuando sea imposible porque vienen varias, busca aquella que sea más lenta y ponte frente a ella. Permanece así hasta el último segundo, y cuando te vaya a poner la pezuña encima, gira a toda velocidad.
Cuando lo que se acerquen sean rocas, cuenta hasta tres desde el momento en que te avisen en pantalla, y luego salta. Si cumples con esto que te cuento, terminarás con la estampida en un voleo.

Fase 5: Simba´s Exile



Cuando llegues a este agujero quizá pienses "oh, vaya, ahora tendré que subir, qué fastidio". Pero gracias a TodoSega todo adquiere una nueva perspectiva...



... rueda a través del muro y lo cruzarás por arte de magia. De esta manera podrás coger un ítem de energía.



Vaya, un nuevo agujero. ¿Serán capaces los chicos de TodoSega de demostrarme que hasta de la adversidad se puede sacar algún beneficio?.



Claro que podemos. Rueda contra el muro de la izquierda. Descubrirás un pasaje secreto que te evitará pasar por donde la roca rodante, y para colmo, conseguirás dos ítems, incluido el de la fase de bonus.



Un complicado sendero plagado de puercoespines. Salta, esquiva o rueda sobre ellos, pero que no te pinchen, o sino ¡palmatoria!.



En esta formación rocosa, rueda contra el muro hacia la izquierda y luego salta para conseguir un escarabajo oculto. Vuelve al lugar inicial y prepárate para afrontar lo más complicado.



Cruza esta zona a toda velocidad para evitar los desprendimientos de rocas, pero recuerda que un segundo de imprecisión y perecerás en el abismo; no es por ponerte nervioso.

SuperTruco: Elegir Nivel

Hemos recibido numerosas cartas y llamadas donde nos habláis de la excesiva dificultad que presenta este cartucho. Pues aquí viene nuestro particular regalo para este mes tan cuesta arriba.
Entrad en el modo OPTIONS y pulsad:
Derecha, A, A, B.
Salid de dicha opción y pulsad START. Ahora podréis elegir la fase en la que queréis empezar, y la posibilidad de ser invencibles.

Fase 6: Hakuna Matata



Déjate caer por la primera catarata hacia la derecha y continúa presionando en esa dirección. Cuando llegues al fondo, comienza a escalar saltando de plataforma en plataforma. Sé hábil.



Tarde o temprano encontrarás unas plataformas como estas. Salta de una a otra con sumo cuidado. Si eres lo bastante ágil podrás conseguir una vida extra.



Déjate caer por la segunda catarata pasada el punto de continación. No dejes de pulsar a la derecha.



Llegarás a esta enorme catarata con leños que caen. Salta sobre la primera fila, pues van muy lentos.



A toda velocidad salta sobre los maderos hasta llegar a la cuarta fila, donde los maderos van cayendo de dos en dos.



El truco está en tratar de acceder al leño superior, y en caso de que no haya, saltar a la tercera o quinta fila hasta que aparezca alguno, y cuando ésto suceda volver rápido a la cuarta fila. Con un poco de práctica lo dominarás a la perfección.



Una vez llegues arriba puedes optar por ir hacia la izquierda y recoger este escabarajo que te permitirá acceder a un nivel de bonus, aunque eso suponga escalar de nuevo la pesada catarata.



Continua hacia la derecha sin demasiadas complicaciones, y trata de conseguir todos los ítems que puedas antes de enfrentarte al pesado enemigo final: el Gorila.



La táctica es sencilla de comprender y difícil de ejecutar: esquivar los plátanos que te lance, y saltar sobre su cabezota. Eso le hará huir unos metros. Repite la operación tantas veces como sea necesario hasta que...



Pegue un puñetazo de rabia sobre esta frágil plataforma y se deun coscorrón de campeonato. Bienvenido a la siguiente fase, donde ya serás todo un león adulto.

Fase 7: Simba´s Destiny





¡Dios mío, la fase acaba de comenzar y un arbusto me impide continuar!. ¿Sabrán en TodoSega cómo resolver este dilema?.



Tranquilo, tronco, y al loro. Recuerda que ya eres adulto, así que pega un par de zarpazos, y camino despejado. ¿Era tan difícil?.



Aparte de algunos ridículos monos, no encontrarás peligros de consideración... hasta llegar a este angosto pasaje.



Nada menos que cinco aviesas hienas, una tras otra, aparecerán por esa puerta. Limítate a lanzarlas continuos zarpazos al rostro según vayan apareciendo y no tendrás mayor problema, ¡salvo la rotura de uñas!



Una vez las hayas derrotado (y estés de vuelta de la manicura), Raffiki aparecerá para despejarte el camino. Recuerda que hay tres pasajes como este a lo largo de toda la fase.



Lo que también abundan son los pedrolos de esta guisa. Deberás liberarlos a zarpazos para que te despejen el camino, o usarlos como plataforma para alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.



Mucho ojo pues esta piedra en particular te ayudará a conseguir una sabrosa continuación extra. Súbete en ella y pega un buen brinco para alcanzarla.



En determinado momento otro de los pedrolos comenzará a rodar tras de tí. Corre todo lo que puedas hasta que estos árboles detengan su rodar mortal y quedes libre de tal hecho.



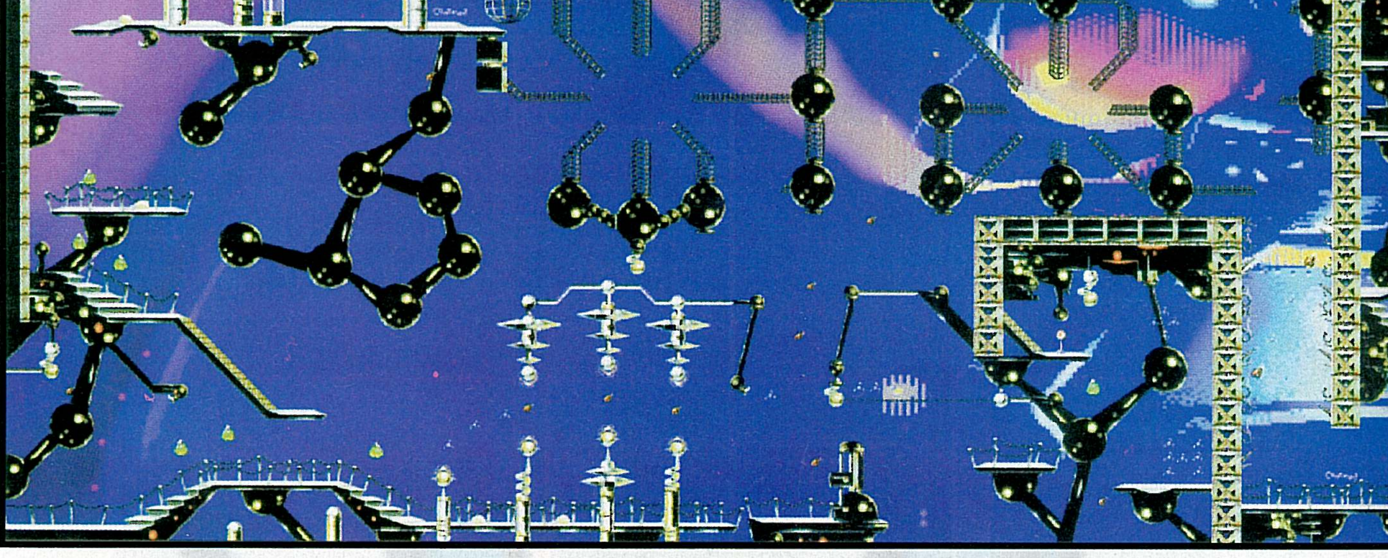
Tras el último pasaje de hienas llegarás al final del nivel, donde una aparición fantasmal del padre de Simba le informará de que ha llegado el momento de reclamar su legítimo trono.

EARTHWORM JIM

2ª Parte

Volvemos con la segunda parte del cartucho sorpresa de estas navidades: «Earthworm Jim». Sus 24 megas dan para mucho juego, y esta guía es un ejemplo de ello.

Por José Antonio Gallego

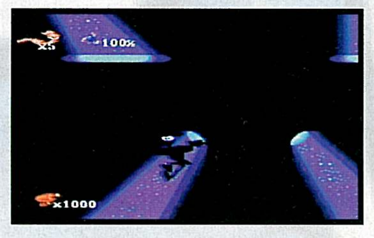


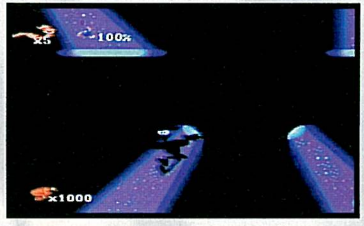
DETALLE FASE 6: P. MONKEY FOR A HEAD

SUBFASE (6): EL PASADIZO SECRETO

Pese a que en apariencia parezca muy complicado atravesar una fase de plataformas a oscuras, no lo es en absoluto. Basta fijarse en que allí donde hay **un foco** quiere decir que también hay **una plataforma** sobre la que saltar. En caso de que no encuentres ninguna plataforma cerca, fíjate bien, pues indefectiblemente encontrarás el resplandor de **un gancho** sobre el que podrás balancearte.

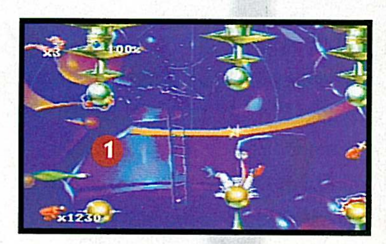
El enemigo final tiene una apariencia realmente temible, con esos enormes ojazos, pero esquivarlo es bastante sencillo: cuando aparezca, corre hacia la izquierda como un desesperado. Cuando llegues al inicio de la fase, date media vuelta y salta sobre el bicho. Ahora sólo tienes que correr como loco hacia la derecha, y saldrás de esta fase mondo y lirondo. Eso sí, habrás dejado al tipo con un palmo de narices.





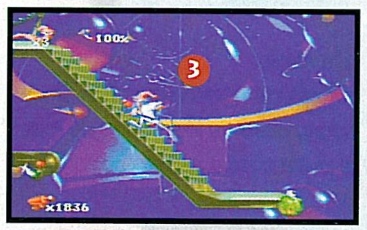
Fase 6: Profesor Monkey for a Head

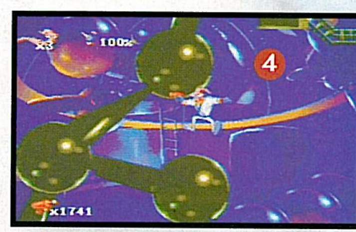
Para poder pasar sobre la máquina **(1)** de la derecha deberás saltar sobre los electrodos, sincronizando tus pasos para no recibir una descarga. Al final encontrarás **un garfio**, así que ya sabes, **a columpiarte**.

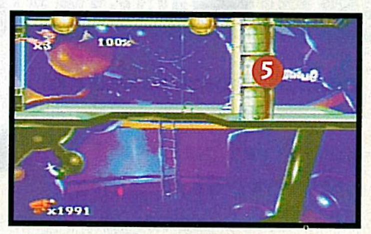


Al llegar a esta enorme maquinaria **(2)** deberás **activar la palanca con forma de diana**, y desandar todo lo andando hasta regresar a esta curiosa escalera que al principio no podías subir pero ahora hasta es automática. No era tan difícil, ¿verdad? **(3)**. Tras un balanceo hacia la izquierda un tanto complejo, retomas el camino correcto **(4)**, y un utilísimo punto de continuación.









Mucho ojo **(5)**, pues tras la columna se ocultan **dos superdiparos** y un **ítem de energía**. Tras ello, métete sin rubor en **la jaula metálica**... y prepárate.

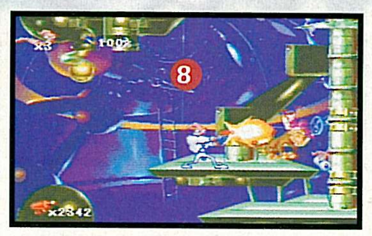
La jaula se detendrá en la desembocadura de ocho tuberías **(6)**, y ya te puedes imaginar que nada bueno va a suceder. Sucesivamente empezarán a surgir enemigos por cada una de las tuberías, de manera aleatoria. **Ten el gatillo a punto y reza.** La operación se repetirá dos veces, pero cuando la jaula vuelva a moverse podrás recoger tres disparos de plasma y un Super ítem de energía.



Y si saltas a la derecha de estos electrodos gigantes recogerás cuatro superdisparos más **(7)**. ¡A ver quién se mete ahora contigo!.

Por fin un enemigo a quien machacar. El profesor Monkey no te dará demasiados problemas, pero sí lo hará la máquina lanzadora de ojos que hay a su lado. **(8)** El truco está en no perder tiempo con los ojos y **lanzarle al profesor una descarga** a las primeras de cambio. Eso le hará huir como un villano. Repite la operación unas cuantas veces y fin de la fase.





Subfase (6): Vuelta al Laboratorio

Recuerda, al llegar al final de cada cinta transportadora , de pegar un buen brinco y realizar el salto del helicóptero. **(1)** De esta manera podrás recolectar montones de ítems.



(2) En la siguiente cinta transportadora, de manera indefectible mandarán al **gusano por un lado** (el que tu manejas), y **el traje por otro**. De esta manera podrás acceder a una buena cantidad de ítems.

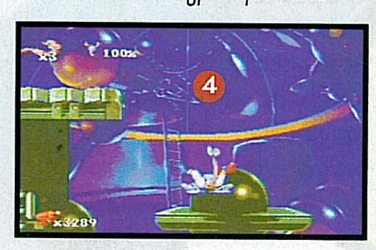


Tras pasar este **Punto de Continuación**, continúa hacia la derecha por las escaleras **(3)**. **Deberás ser muy hábil con el balanceo** pues hay un par de ganchos sumamente comprometidos. Encontrarás varios ítems de energía y un superdisparo.



De vuelta al punto de continuación, Jim y su traje repiten la despedida, ocasión para llenarte de nuevos y útiles ítems.

Al llegar a este punto **(4)**, cualquiera pensaría en balancearse sobre el gancho y cruzar al otro lado, pero en vez de eso ¿por qué no te dejas caer?.



Si continuas hacia la derecha encontrarás un corredor secreto repleto de superdisparos.

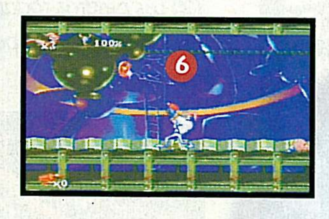
Y si continuas hacia la izqueirda, atravesarás un muro falso con numerosos ítems de energía y un nuevo superdisparo.

De nuevo el curioso profesor-mono al ataque **(5)**. **Truco:** Súbete a la misma cadena que él utiliza para moverse y lánzale alguno de los superdisparos. Saldrá por patas.

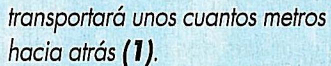


Mucho ojito a esta válvula roja **(6)**, pues cada vez que la dispares dejará caer un ítem o una vida extra que deberás recoger a toda velocidad. Eso sí, después del **quinto** disparo sólo caerá gente mala.

Otro experimento del profesor, aunque bastante difícil de matar. Por lo pronto **esta gallina es invulnerable** a tus disparos. La estrategia consiste en **disparar a la diana** cada vez que la gallina pase por debajo. Las amebas que caerán sobre ella son la única cosa que puede dañarla. **(7)** Repite la operación unas cuantas veces, y tras una sesión de caída libre, pasarás de fase.







FASE 7: FOR PETE'S SAKE



Al pobre Jim le toca ahora cuidar de la mascota de Pete, un cachorro bastante estúpido que no se fija ni por dónde pisa. Pero tendrás que ser bastante cuidadoso, pues cada vez que algo le sucede al cachorrillo la bestia de Pete acudirá volando a darte una buena tunda, y no es nada recomendable. Aparte de que os transportará unos cuantos metros hacia atrás **(1)**.

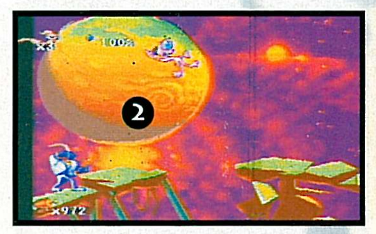
Aquí va una lista de los diferentes peligros de los que deberás proteger al chucho:

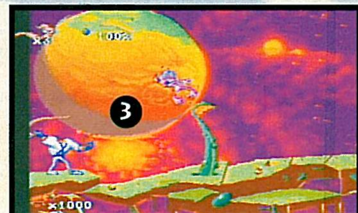
-Los barrancos (2): un latigazo en el culo hará que el perro pegue un brinco y salte sobre el barranco. Podrás golpearle una segunda vez en el aire para que el salto sea aún mayor.

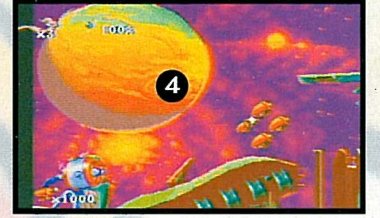
-Plantas carnívoras (3): Una buena dosis de láser antes de que el perro pase a su lado bastarán para calmarlas.

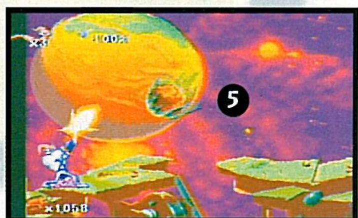
-Platillos Volantes (4): Por mucho que le pese a Jiménez del Oso, pégales un tiro cada vez que aparezcan o su ataque te atontará un tiempo fatal para la integridad del cachorro.

-Meteoritos (5): Sitúate junto al chucho Y destroza con tu láser cualquier tipo de roca espacial que se dirija hacia ti. A los pocos minutos cesará el temporal.









FASE 8: INTESTINAL DISTRESS



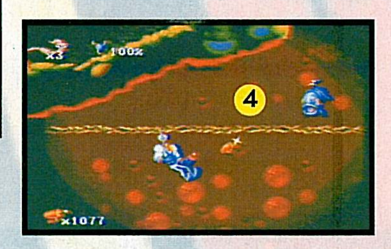
El dueño de este estómago **(1)** ha debido darse un atracón de pescado y ahora le está repitiendo. Échale una mano cargándote todo rastro de comida que encuentres en tu camino.

(2) Las piedras rodantes **no puedes destruirlas**, pero sí saltarlas por encima.



(3) Mucho ojo al llegar a este punto. Si no quieres perderte, salta sobre la **plataforma de la izquierda**, que además está **repleta de items**.

Al atravesar esta cadena podrás hacerte con un superdisparo, que quizá quieras desperdiciar con cualquiera de los peces **(4)** que por allí rondan..



Esta vida extra era aparentemente inaccesible **(5)**, pero si tras pasar por encima de ella desandas lo andado descubrirás que el suelo desaparece bajo tus pies y caerás milagrosamente a su lado.



Si encuentras estos tres trozos de duodeno **(6)** es que vas por buena dirección. Deberás pasar por los tres para poder acceder a la última parte de esta fase.



¿No sabes qué camino tomar?. Nosotros te lo decimos: ve hacia la izquierda **(7)**.

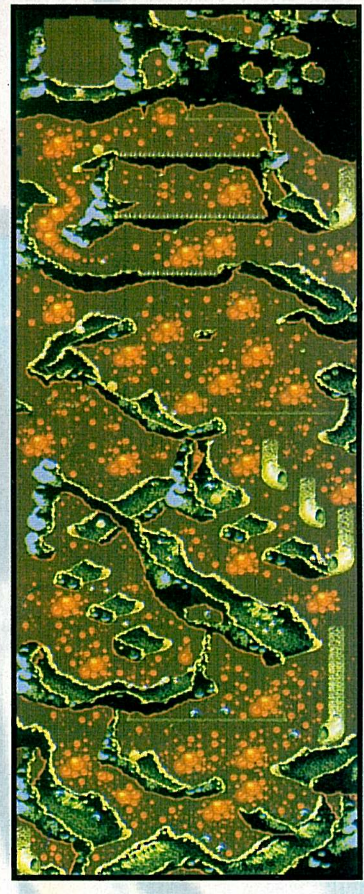


Estos superdisparos pueden parecer inaccesibles, pero no para nosotros **(8)**. Salte del camino hacia la izquierda de un salto. Caerás a una plataforma inferior desde la que podrás agarrarte al gancho, balancearte y conseguir los cuatro superdisparos.



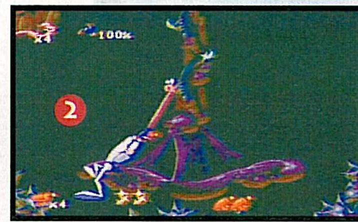
Un tipo duro este **Doctor Duodeno (9)**. Si dispones de un arma normal, necesitarás al menos 21 disparos para destruirlo. Y si has sido ahorrador, con cinco superdisparos le convertirás en un auténtico "finstro duodenal".





Fase 9.2: Lair of the Queen





*Jim puede caminar agarrado a estas extrañas estalactitas **(1)** (mejor no pensar de qué están hechas) y de esta manera esquivar peligros y recoger **numerosos ítems**.*

*Balanceándose **(2)** en el gancho inferior es la única manera de recoger otro **par de superdisparos**.*
Toma este corredor al final de la torre de ganchos hacia la izquierda.

*Acuérdate de destruir esta colmena **(3)** de avispas marcianas.*
*Si has seguido mis instrucciones, al fondo a la izquierda encontrarás **cuatro ítems de energía y un***





***superdisparo**. Luego date media vuelta.*
*Tras pasar la primera fila de ranas verdes con largas lenguas rojas, busca esta pequeña plataforma que está a la derecha **(4)**, verás*



cuatro superdisparos.
*Vaya, por fin un **Punto de Continuación (5)**. No te pares a descansar ni un momento o las avis-*



pas darán buena cuenta de ti.
*Estos gusanos te pueden cortar por la mitad en un suspiro y hacerte perder una vida **(6)**. el truco está en sincronizar los movimientos de*

manera que no debes saltar a una plataforma hasta que el gusano se oculte. Desde allí esperas a que se oculte el de la siguiente plataforma, y antes de que el tuyo vuelva a salir pegas un brinco hasta esa plataforma, y así sucesivamente. Contado parece muy fácil...
*Si has llegado sin superdisparos a este punto... lo vas a pasar un poco mal **(7)**. Pero aquí van **unos consejillos**: este bicho lanza sus huevos contra el lugar dónde has lanzado tu último disparo, así que muévete continuamente. Otra solución, más arriesgada pero más rápida, es saltar hacia el bicho y darle latigazos.*
Tras pasar este punto de continuación, recoge todos los items y disparos que puedas.
*Vayamos al grano: Las dos plataformas verdes te serán de enorme utilidad. Una te permitirá alcanzar superdisparos de otra manera inaccesibles. La otra dará vueltas continuamente alrededor de la Reina **(8)**, lo que te permitirá hacerla tragar una buena dosis de láser. Si tienes superdisparos, no los ahorres, pues es el último enemigo.*
¿Y el final?. No te vamos a desvelar nada, pero... ¿te acuerdas esa vaca que pusiste en órbita en la primera fase?. Bueno, pues quizá no fue tan buena idea como tú pensabas.



Fase 9.1: Buttville

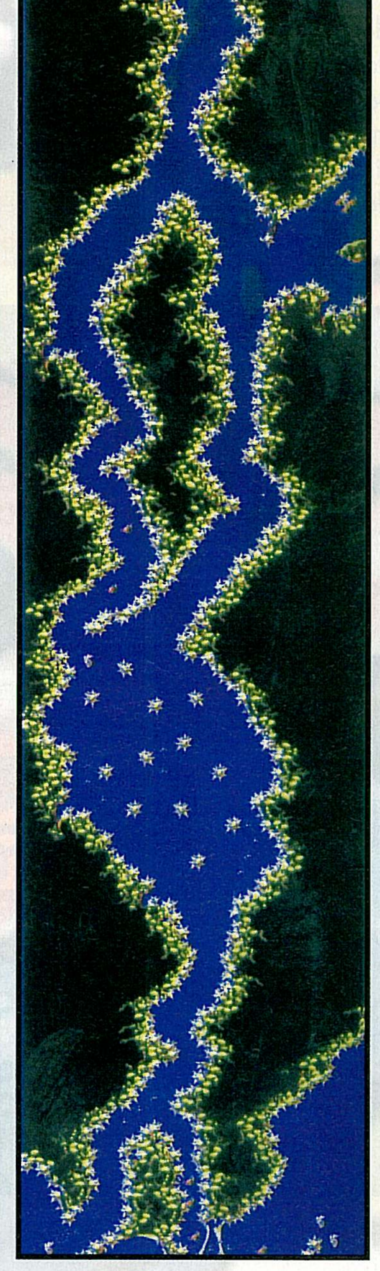
*Utiliza la cabeza- helicóptero continuamente por estos estrechos pasajes, pues no queda demasiado margen para el error **(1)**.*

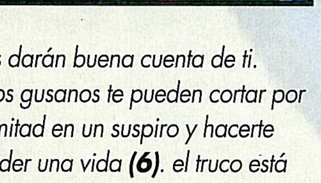




*Si tomas la ruta de la derecha, podrás hacerte con una vida extra **(2)** en la primera parte del descenso, aunque luego será un tanto complicada. De todas maneras, recolectarás seis superdisparos y dos vidas extras más. Si por contra eliges la ruta de la izquierda **(3)**, pasarás junto a un interruptor invisible que hará que ciertos objetos aparezcan más delante. Posteriormente la ruta de la izquierda se hace mucho más segura, y como premio de consolación, otra vida extra, que no está nada mal.*



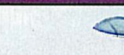






Nuevos Trucos

Para obtener una vida extra: ARRIBA + B, B, A, C, A, A, A, A
Para restaurar poder de disparo: A, B, B, B, C, A, C, C
Para conseguir nueve superdisparos: ABAJO + C, A, B, C, A, B, A, C







GAME GEAR

BATMAN RETURNS
Para pasar fase e invulnerabilidad

En la pantalla del título, presionad arriba 8 veces, abajo 12 veces, izquierda 15 veces, derecha 19 veces y 1 27 veces. Después, comenzad el juego de modo normal y en cualquier momento realizad lo siguiente: pausa, 1, y pausa para pasar de nivel, y pausa, 2 y pausa para ser invencible.

TOM Y JERRY
Test Mode

Cuando aparezca la pantalla de presentación, presionad los botones 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2. Si el truco ha funcionado una pantalla de Test Mode estará a vuestra disposición para elegir nivel.

CHUCK ROCK
Passwords de nivel

Por mucho valor que tenga nuestro amigo Chuck, sabemos que tiene alguna que otra dificultad para conseguir su objetivo. ¿Qué tal si le ayudamos con estos passwords?

NIVEL 2 : 7609M.
NIVEL 3: NN6E3.
NIVEL 4: 84AKC.

RAMPAGE
Pasar nivel

Ve a la pantalla de selección de jugador y presiona la pausa dos veces. Después, en la pantalla de News Paper, mantén pulsado el botón 1, y pulsa arriba o abajo para acceder a cualquiera de los 61 niveles que tiene el juego.

VUESTROS TRUCOS

MASTER SYSTEM

GAIN GROUND
Antes de encender la consola aprieta los botones 1 y 2 y Arriba. Mantenlos así y enciende la consola; parecerá una pantalla secreta con muchas opciones.

RASTAN
Para tener continuaciones infinitas, pulsa reset y aprieta los dos botones y abajo/izquierda, la pantalla se volverá azul y tendrás las continuaciones.

SPACE HARRIER
Para obtener vidas infinitas, introduce X en la tabla de puntuación.

Jordi Franco Pizarro, Sant Pere de Ribes (Barcelona)

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY

He aquí unos cuantos códigos para este útil cartucho. Tened en cuenta que sirven para todas las versiones (Normal, Pro y Pro 2):

Mickey Mania
Energía: **FF046 F0004**
Vidas: **FF046 70003**
Cánicas: **FF047 10003**

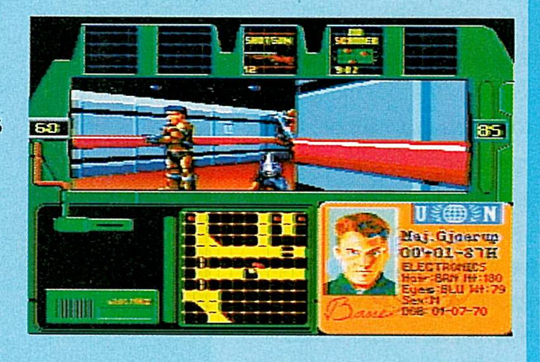
ZERO TOLERANCE
Vida: **FF0DE 50064**
Escopeta: **FF104 0000C**

PITFALL
Vidas: **FF3EC 50004**
Piedras: **FF3EC 6001E**
Boomerang: **FF3EC 70002**

ZERO TOLERANCE
Más passwords

El mes pasado os ofrecíamos los 12 primeros passwords de este cartucho. Aquí tenéis otros 15 para que sigáis avanzando en el juego. Pero no creáis que esto ha acabado, el mes que viene habrá más:

INICIO: OP3*-vOpV
PISO 164: Pnr5-vHnK
PISO 163: cnFXwDvE
PISO 162: jdhX-vDvK
PISO 161: YvhyCbxKC
PISO 160: Tbxzv+BsC
PISO 159: WrBz-+BkV
PISO 158: CLXZ-+BxZ
PISO 157: Trx5-/bHk



PISO 156: PDBzu9xgk
PISO 155: H8x5v8xFE
PISO 154: MLDz88BrK
PISO 153: Prxz-8xgV
PISO 152: bDg5-vxg7
HIGH RISE: ELgX6PDF9



MEGA DRIVE

EX-MUTANTS
Menú secreto

Dirigíos directamente al menú de opciones, y entonces colocad el parámetro de Music en 05 y el sonido FX en 21. Colocad el cursor en la palabra Exit y presionad simultáneamente los botones A, B C y Start. Cuando Shannon diga las palabras "Too Easy" aparecerá un Modo de trucos especial. Podrás elegir el número de vidas, fase y armamento ilimitado.

JAMMIT
Passwords de nivel

Aunque ya os hemos ofrecido algunos passwords de este juego, aqui tenéis el **repertorio completo** para los tres jugadores. ¡Suerte!.

Chill Roxy Slade.

- **Game 1**. TZMYNYN. DKRBNSN. MRKYMCY.
- **Game 2**. THMSLNS. STPKRNR. HNSFJLD.
- **Game 3**. DNWYGLL. SSNHYDN. DWGTSTN.
- **Game 4**. DLMRVNN. JNFRBCN. DMDWYDZ.
- **Game 5**. MRNLYNG. LRNCHLS. TRYBRNM.
- **Game 6**. MKGLSCK. PLWRHDS. BRNMCMN.
- **Game 7**. THMSCSY. STWSPKN. JSPHKSC.

Game 8. JRBRGHT. BBSKNNR. PHLSRGR.

WIZ'N'LIZ
Super nivel de dificultad

Una buena manera de alargar la vida de este juego. Cuando el logo de Sega aparezca, presiona y sujeta los botones A, B y C, y al mismo tiempo pulsa Start dos veces. Si lo has hecho correctamente, oirás una voz que dice "yeah". Ahora dirígete al menú de opciones e ilumina el nivel de dificultad. Comprobarás que hay un nuevo modo llamado Super Wizard. Te aconsejamos que lo pruebes.

FIFA 95
Opciones secretas

Para activar cualquiera de las opciones secretas de FIFA 95, tendréis que comenzar un partido y pausar el juego. Despues, entrad en el menú de opciones y colocad el cursor en el parámetro **LANGUAGE**, para introducir las siguientes claves:

Muros Invisibles: C, C, C, B, A, A, A, B.
Bola curva: B, A, C, B, C, C.
Bola Loca: C, A, B, C, C, B, A, C.
Equipo de ensueño: A, A, B, B, C, C, A, A.
Super power: B, B, B, B, B, B, B, B, B, B.
Super goleador: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.
Super Ataque: A, A, A, A, A, B, C.
Super Defensa: B, B, B, B, B, C, B.
Penalty: A, B, A, C, A, B.

SHADOWRUN
Menú con todos los trucos

Cuando aparezca la pantalla de presentación, presionad los botones A, B, B, A, C, A y B. Comenzad el juego normalmente y dirigíos hacia el Pocket Secretary.

Colocad el cursor en la opción más blanca, justo debajo la opción Save/Load. Un nuevo menú secreto aparecerá. donde podréis escoger entre todo tipo de opciones que a buen seguro agradeceréis.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL
Passwords de nivel

El mes pasado os ofrecíamos algunos de los passwords finales de este juego. Ahora ya los tenemos todos:

NIVEL 2: HAUNTING.
NIVEL 3: BSTOKE.
NIVEL 4: GUNGETTNK.
NIVEL 5: ECTOPLSM.
NIVEL 6: JAWS.
NIVEL 7: GARAGE.
NIVEL 8: TRAFFIC.
NIVEL 9: ELF.
NIVEL 10: KRUSTY.
NIVEL 11: BARREL.
NIVEL 12: CRABTREE.

MUTAN LEAGUE HOCKEY
Passwords de nivel

Apuntad estos tres passworsd para llegar lo más alto posible en esta liga de estraterrestres.

Playoffs

Liars vs Slayers
PBXTTYPKSQP7B

Monster Cup Championship Trolz vs Bots
GVSLBN3J884XG

Monster Cup Championship Things vs Slammer
BCV6CMW7DNX8F

PIT FIGHTER
Menú de opciones

Una forma de ampliar las posibilidades de este juego. Cuando aparezca la pantalla de presentación, presionad simultáneamente los botones A. B y C. Entraréis en un completo menú de opciones en el que podéis acceder a un **Modo de Práctica**, ajustar el **nivel de dificultad** o escuchar un **test de sonido**.



MEGA DRIVE

SONIC & KNUCKLES

Jugar las fases de bonus con diferentes cartuchos

Se puede colocar cualquier cartucho y jugar las fases de bonus en diferentes niveles. Para ello, sólo en necesario colocar el cartucho de S&N, y encima, otro cualquiera de Mega Drive (sin necesidad de que sea Sonic). Cuando aparezca una pantalla en la que Sonic y sus amigos dicen "No Way" pulsad A, B y C e inmediatamente pasaréis a una fase de bonus. Intentadlo con diferentes juegos, y a ver qué os sale.

ECCO II: THE TIDES OF TIME

Menú secreto

En cualquier momento del juego, colocad a Ecco para que permanezca mirando a la pantalla (es decir, a vosotros), y pausad el juego. En ese instante, con el pad 1, presionad los siguientes botones: A, B, C, B, C, A, C, A, B. Entraréis en un menú secreto que os ofrecerá un motón de posibilidades que seguro os facilitarán el juego.

BALLZ

Movimientos especiales de los personajes

Aunque la diversión está asegurada con el juego de Accolade, aprendeos estos movimientos de cada personaje que no vienen en las instrucciones y le sacaréis aún más partido al cartucho.

Yoko.
- **Gamera Spin Attack**: derecha, arriba, arriba.
- **Pole Swimg**: derecha, derecha, arriba/izquierda, izquierda, arriba.
- **Swimg**: C, arriba.

Taunt: Derecha, derecha, derecha.

Turbo.
- **Charging Flip Kick**: derecha, derecha, derecha.
- **Hover**: C, B+C.

Spinning Pile Driver: C, A+B.
- **Taunt**: izquierda, derecha, arriba+A.

Tsunami.
- **Karate Chop**: arriba, derecha, A.
- **Sumo Splash**: C, A+B.

Meditate: arriba, arriba y C.
- **Taunt**: izquierda, derecha, arriba+A.

Kronk.
- **Flying Down Spear**: C, abajo, abajo.
- **Loober Logie**: izquierda, arriba, A.
- **Flying Phlegn**: izquierda, derecha, A.
- **Taunt:** izquierda, abajo, A.

Divine.
- **Spin**: izquierda, arriba, R.
- **Head Scissors**: derecha, derecha, derecha.
- **Opera**: abajo, abajo, arriba.
- **Taunt**: izquierda, derecha, arriba+A.

Crusher.
- **Ground Slam**: arriba, abajo, A.
- **Wind Up Kick**: izquierda, izquierda, B.
- **Horn Throw**: izquierda, arriba, A+L, derecha, A.
- **Taunt**: izquierda, derecha, arriba+A.

Bruiser.
- **Cannoball**: C, abajo, abajo.
- **Cyclone**: derecha, abajo, izquierda, arriba, A.
- **Jumping Jacks**: arriba, abajo, arriba, abajo.
- **Taunt**: A+B+C.

Boomer.
- **Handstand Kick**: izquierda, izquierda, derecha/abajo, derecha, derecha, B.
- **Self Destruct**: derecha, abajo, izquierda, arriba, A.
- **Head Bowling**: izquierda, derecha, B.

Taunt: izquierda, derecha, arriba+A.

VUESTROS TRUCOS

RISE OF THE ROBOTS

Para elegir el androide Supervisor en el modo dos jugadores, presionad en el pad esta secuencia dentro de la pantalla de opciones: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, IZquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, A, B, C, A, B, C.

Héctor Manuel Martín, Madrid.

LION KING

Realizad lo siguiente para conseguir un montón de energía y de poder de rugido. En la primera fase, tenéis que coger el escarabajo que hace que la barra de energía sea mayor y también si queréis, podéis coger el que agranda la barra de rugido, luego cogéis la continuación. Perdéis todas las vidas y cuando elijáis continuar la barra de energía y el rugido siguen igual de grande que antes. Si repetís esta operación varias veces tendréis una barra de enrgía con la que será difícil perder. Sólo hace falta un poco de paciencia.

Mª del Carmen Ortus Escudier, Cádiz.

PROBOTECTOR

Este truco es para ver uno de los cinco finales del juego: en la tercera fase, la del vertedero, cuando hayas matado al robot gigante de la superficie, baja y mata a los cañones, destruye la primera puerta. No la atravieses y escala la pared que hay situada encima de ella. Llegarás ante un tipo extraño al que después de charlar con él, contestarás con la primera opción. Entonces irás a luchar en un circo con tres enemigos, y...

David Velilla Juliá, Barcelona.

SHINOBI

Esta es la información para pasar la zona 8-2: El Laberinto. Al principio ve hacia la derecha y métete en la primera puerta que veas en un desnivel, está cubierta de piedra y hay una ametralladora. Saldrás en otro sitio igual, métete en la puerta. Saldrás a un barranco, ten cuidado de no caer, podrás evitarlo presionando el mando a la derecha cuando salgas por la puerta. Si haces esto bien, caerás en un camino. Debes meterte por la primera puerta que veas. Cuando salgas, ve hacia la derecha y métete en esa puerta. En las tres veces siguientes que salgas por una puerta ve hacia la que hay en la derecha. Cuando hagas esto, ve hacia la dderecha y métete saltando por el pequeño agujero que hay en lo alto. Después ve hacia la izquierda y métete en la primera puerta que veas. Camina hacia la izquierda y verás dos puertas: una en una plataforma y otra en el suelo; métete en la del suelo y... buena suerte

José David Qero Sánchez, Málaga.



MD 32X

DOOM
Invencibilidad y armamento

El mes pasado os ofrecimos el primer truco para Doom de MD 32X. Vamos a publicarlo de nuevo, para los más rezagados. Para realizarlo, es preciso contar con un pad de 6 botones. El truco es el siguiente: comenzad el juego y pausadlo en cualquier momento. Entonces, presionad los botones X, Z, botón Mode y arriba simultáneamente para obtener invencibilidad. Tambien con la pausa puesta, presionad A, C, botón Mode y arriba simultáneamente y tendréis armamento infinito hasta el siguiente nivel.

VIRTUA RACING DELUXE
Recorrido a la inversa y area secreta

Para poder recorrer los circuitos a la inversa, primero es necesario concluir en primer lugar en los cinco circuitos del nivel de dificultad normal. Después, hay que volver al primer menú y presionar Izquierda en el control pad mientras estamos en la caja de Virtua Racing.

Por cierto, una curiosidad: casi al final del circuito Bay Bridge, hay una parte con un muro en el medio de la carretera. Id por la izquierda y veréis como se ataja un rato, además de no ser tan difícil como la curva normal.

STAR WARS ARCADE
Conseguir más tiempo

Las aventuras de Luke Skywalker tampoco podían quedar sin su truco correspondiente. Ambos trucos necesitan que se pulse pausa en juego para activarlos:

- Para resetear el tiempo (que vuelva a su valor inicial para la misión): pulsad Izquierda, Abajo, A, C, Abajo, Arriba.
- Para parar el tiempo: Abajo, B, B, Arriba, Derecha, Izquierda.

Sabréis si han funcionado cuando oigáis una especie de grito de triunfo. Que lo disfrutéis, ¡y que la fuerza os acompañe!

MEGA CD

MICKEY MANIA
Elegir nivel

Dirigios al a pantalla de opciones y entrad en el Sound test. Allí, colocáis el apartado Music con la palabra **Continue**; FX en **Appear**; y Speech en **Take That**.

Después colocad el cursor en Exit, y sujetad Izquierda en el pad durante 5 segundos. Si todo ha ido bien oiréis un sonido que confirmará que el truco ha funcionado. Salid, elegid el nivel dónde queréis empezar y presionad start. Ahora sí que podréis luchar de tú a tú con el malvado Pete.

FIFA INTERNACIONAL SOCCER
La bola loca

Curioso este juego ¿eh?. Bueno, pues si quieres que sea aún más curioso, prueba a realizar lo siguiente mientras la secuencia de introducción muestra todo su poder: C, A, B, C, C, B, A y C. Observarás que la pelota realzarás ciertos efectos no precisamente reglamentarios. Si por casualidad no funciona, inténtalo nuevamente cuando estés jugando.



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO Master System II con 3 mandos, todos los cables y los siguientes juegos: «The Cyber Shinobi», «Enduro Racer», «Super Kick Off», «Olympic Gold», «Operation Wolf» + pistola, «Aliens 3», «Donald Duck» y «Sagaia». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Sonia. TF: 96-3900240.

VENDO juegos Mega Drive: «Cool Spot», «Rocket Knight Adventures» y «European Club Soccer». Todos por 12.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Conrad. TF: 972-342014.

VENDO Mega Drive y Mega CD con 4 mandos, 60 juegos de Mega Drive y 9 de CD por 150.000 pesetas. Preguntar por Angel. TF: 91-4509437

VENDO Mega CD + Joystick + 2 pad + 4 juegos: «Lethal Enforcers» con pistola, etc... + 11 juegos en cartucho de Mega Drive. Todo nuevo. Llamar por las tardes. Vendo por 60.000 pesetas. Preguntar por Pedro Luis. TF: 974-226264.

Intercambio

TENGO el cartucho «Cool Spot» de Mega Drive y lo cambio por «Golden Axe III» de la misma consola. Interesados llamar al TF: 942-360993. Llamar a ser posible de 12:30 a 2:30 horas. Preguntar por Antonio.

¡ATENCIÓN! cambio 4 juegos para Mega Drive, por «The Lion King» o por «Road Runner». Llama al TF:91-3114166 de 2:00 a 3:00 de la tarde o de 9:00 a 11:00 de la noche. Preguntar por Fernando. Sólo Madrid

SOY ROMAN y me gustaría cambiar el juego «Streets of Rage» de Master System por más o menos el que sea. Si puede ser por «Aladdin». Escribir a: Román Clyment Enríquez, c/Arrabal de Loreto. 12135 -Vistarella- (Castellón).

CAMBIO el juego de Master System: «The Lion King» por el «Micromachines». Preguntar por Jorge. TF: 94-3420045.

Varios

VENDO o CAMBIO juegos de Mega Drive: «Gunstar Héroes», «Jungle Book», «Sunset Riders», «World of Illusion», etc... Llama al 925 - 220033. Preguntar por Angel. También compro «Double Dragon 1». ¡¡¡URGENTE!!!

VENDO o CAMBIO «Wonderboy 3» de Mega Drive por 2.495 pesetas o por un juego. Los prefiero de rol. Llama de 4:00 a 5:00 o de 9:00 a 10:00 horas menos los fines de semana. Preguntar por Juanma. TF: 950-570833.

VENDO o CAMBIO el «Raibow Islands» de Master System 2 por 2.300 pesetas o le cambio por el «Mickey Land of Illusion» u otro. Preguntar por Javier. TF: 988-743206.

Clubs

SOMOS dos niños que queremos formar un club de niños de 10 a 20 años. Cambiamos trucos, por trucos de Mega CD, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo, Game Boy y Pc. Escribir a: Jofre Segarra Gallén, c/Alberto Llanas, 28-4º 4ª. 08024 (Barcelona).

¡HOLA CONSOLEROS! ¿queréis apuntaros a mi club exclusivo para Game Gear? pues apuntaros al club Super Game Gear. Si tienes entre 10 y 16 años escribe a: Daniel Santana Villalba, c/Tinache, 7. 35500 -Arrecife/Lanzarote- (Las Palmas de Gran Canarias).

SOY JAVIER y quiero hacer un club de chicos/as que tengan las consolas: Mega Drive y Master System II. Llamar de 10:00 a 12:00 horas al TF: 988-320261.

Compra

COMPRO los juegos: «Ghouls'n Ghosts», «Toki» y «Side Poket», para Mega Drive a 3.000 pesetas cada uno y «Ghost and Goblins» y «Bubble Bobble» de Master System a 2.000 pesetas cada uno. Llamar de 14:00 a 15:00 horas. Preguntar por Gerardo. TF: 983-810308.

COMPRO el juego «Tecmo World Cup Football» para Mega Drive por 3.000 pesetas. Llamar de 5:30 a 6:30 horas de la tarde. Preguntar por Dani. TF: 955-384023.

ME GUSTARÍA toda clase de juegos deportivos. Precios entre 3.000 y 5.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 956-858259.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ....

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



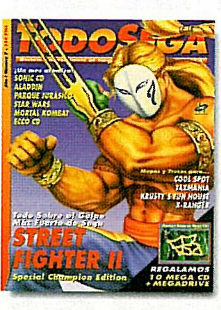


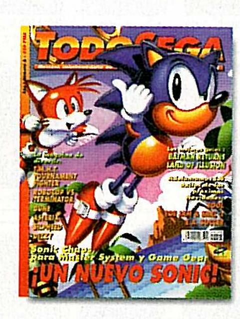






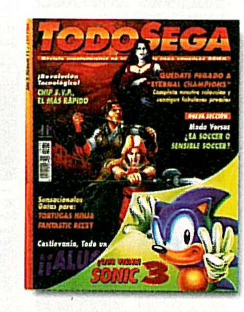






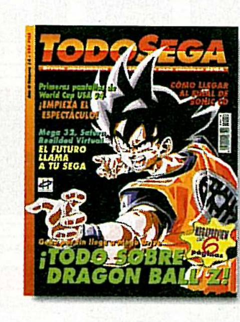


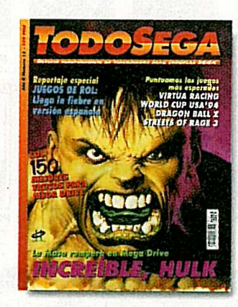


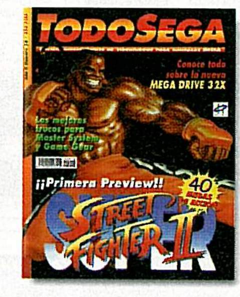




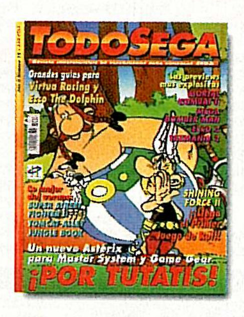






















Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!



Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



CENTROS MAIL EN ESPAÑA. Y AHORA TAMBIEN EN ARGENTINA
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
MADRID
MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
NOVEDAD MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD +ETERNAL CHAMPIONS
14.990
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 32X
29.990
DOOM
VIRTUA RACING DELUXE
STAR WARS
P.V.P. - 11990
P.V.P. - 11990
P.V.P. - 11990
MEGA CD
35.990
CON ROAD AVENGER
DESCUENTO 500 Ptas.
BATMAN RETURNS 9900
DRACULA 9990
DRAGON'S LAIR 9990
DUNE 9990
FINAL FIGHT 8990
FUNK 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MEGA RACE 9990
MICKEY MANIA 8990
MORTAL KOMBAT 8990
NHL HOCKEY 94 8990
PRICE FIGHTER 10990
REBEL ASSAULT 10490
SEWER SHARK 9990
SILP HEED 9990
SOUL STAR 9990
THUNDERHAWK 9990
WONDER DOG 8990
YUMENI MANSION 11900
ECCO 2 9990
ESPN BASEBALL 8990
EYE OF THE BEHOLDER 9990
POWER RANGERS 9990
STARBLADE 9990
OFERTAS
CHUCK ROCK 2990
CHUCK ROCK 2 3990
HOOK 3990
JAGUAR XJ220 3990
POWER MONGER 2990
PRINCE OF PERSIA 2990
ROBO ALESTE 2990
SONIC CD 3990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2990
TIME GAL 3990
WOLFCHILD 2990
WORLD CUP USA '94 3990
OFERTAS SEGA
007 - MEGADRIVE - 2490 - GAME GEAR - 1990
ALIEN 3 - MS - 2490
ASTERIX - MEGADRIVE - 5990 - M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUT. III - M. SYSTEM - 1990
BALL Z - MEGADRIVE - 3990
BATMAN RETURN - M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK II - MEGADRIVE - 4990
CRASH DUMMIES - GAME GEAR - 2495
CYBERBALL - MEGADRIVE - 2990
DESERT STRIKE - M. SYSTEM - 1990
DOUBLE CLUTCH - MEGADRIVE - 2990
ETERNAL CHAMPIONS - MEGADRIVE - 2.990
DOUBLE DRAGON 3 - MEGADRIVE - 2990
DR. ROBOTNIK'S - M. SYSTEM - 1990
F. DIZZY/COSMIC - MEGADRIVE - 2990
FANTASY ZONE - GAME GEAR - 1990
G. FOREMAN BOXING - MEGADRIVE - 2990 - GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS - MEGADRIVE - 3990
GODS - MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK - MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS - MEGADRIVE - 2990
JAMES POND II - GAME GEAR - 1990
KING OF THE MONSTERS - MEGADRIVE - 3990
KLAX - MEGADRIVE - 2490 - M. SYSTEM - 2490 - GAME GEAR - 1490
KRUSTY'S FUN HOUSE - GAME GEAR - 2495
MARBLE MADNESS - M. SYSTEM - 1990 - GAME GEAR - 1490
MICKEY AND DONALD - MEGADRIVE - 3990
MICRO MACHINES - MEGADRIVE - 3490
MUT. LEAGUE HOCKEY - MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR - MEGADRIVE - 4990
NORMY'S BEACH - MEGADRIVE - 2990
OLYMPIC GOLD - GAME GEAR - 1990
OTTIFANTS - MEGADRIVE - 2990 - GAME GEAR - 2990
PACMANIA - M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY - M. SYSTEM - 2490
PELE SOCCER - MEGADRIVE - 3990
PIT FIGHTER - M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF - M. SYSTEM - 990
PREDATOR II - M. SYSTEM - 2490 - GAME GEAR - 2495
PUGGSY - MEGADRIVE - 3990
RAINBOW ISLAND - M. SYSTEM - 2490
RANGER X - MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY - MEGADRIVE - 3990 - GAME GEAR - 2495
RENEGADE - M. SYSTEM - 1990
ROCKET KNIGHT ADV. - MEGADRIVE - 4990
SHAQ-FU - MEGADRIVE - 5990
SHINOBI III - MEGADRIVE - 3990
SNAKE RATE ROLL - MEGADRIVE - 4990
SONIC CHAOS - M. SYSTEM - 1990 - GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL - MEGADRIVE - 5990
SPACE GUN - M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II - MEGADRIVE - 1990 - GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL 2 - MEGADRIVE - 2490
SPIDERMAN - M. SYSTEM - 2490 - GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 - GAME GEAR - 2495
STREET FIGHTER II - MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE - M. SYSTEM - 1990
STRIDER II - MEGADRIVE - 2990 - GAME GEAR - 1990
SUMMER CHALLENGER - MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF - MEGADRIVE - 3990
SUPERMAN - GAME GEAR - 1990
SUPER OFF ROAD - M. SYSTEM - 1490
TALMITS ADVENTURE - MEGADRIVE - 2990
T-2 ARCADE - MEGADRIVE - 5990
TOE JAM & EARL II - MEGADRIVE - 3990
WARPSPEED - MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ - MEGADRIVE - 3990
WIMBLEDON - MEGADRIVE - 5490
WOLFCHILD - M. SYSTEM - 1990 - GAME GEAR - 3990
W. CLASS LEADERBOARD - MEGADRIVE - 2990
WORLD CUP USA '94 - MEGADRIVE - 6990
WWF STEEL CAGE - GAME GEAR - 2495
ZERO TOLERANCE - MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES - MEGADRIVE - 5490
ZOOL - GAME GEAR - 1990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas
ALADDIN - MEGADRIVE - 9900 - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6990
ANIMANIACS - MEGADRIVE - 10200
BUBSY II - MEGADRIVE - 7990
DINO DINI'S SOCCER - MEGADRIVE - 10490
DRAGON - MEGADRIVE - 10990
ECCO 2 - MEGADRIVE - 10990 - GAME GEAR - 5990
DYNAMITE HEADY - MEGADRIVE - 8490 - GAME GEAR - 5990
EARTHWORM JIM - MEGADRIVE - 12490
FIFA 95 - MEGADRIVE - 8990
FLINK - MEGADRIVE - 8990
HULK - MEGADRIVE - 9990 - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6990
HURRICANES - MEGADRIVE - 8990
IMG TENNIS - MEGADRIVE - 8990
INDY CAR - MEGADRIVE - 9990
JUNGLE BOOK - MEGADRIVE - 9490 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5990
JURASSIC PARK RAMPAGE - MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3 - MEGADRIVE - 10490
LEMMINGS 2 - MEGADRIVE - 10990
LETHAL ENFORCER II - MEGADRIVE - 10590
MEGA BOMBERMAN - MEGADRIVE - 6990
MEGA TURRICAN - MEGADRIVE - 8990
MICKEY MANIA - MEGADRIVE - 10990
MICROMACHINES 2 - MEGADRIVE - 10990
MIGHTY MAX - MEGADRIVE - 8990
MORTAL KOMBAT II - MEGADRIVE - 9990 - GAME GEAR - 6990
NBA 95 - MEGADRIVE - 8990
NHL HOCKEY 95 - MEGADRIVE - 9990
NIGEL MANSELL - MEGADRIVE - 10200
PAGEMASTER - MEGADRIVE - 9990
PITFALL - MEGADRIVE - 10990
POWER DRIVE - MEGADRIVE - 8990
PROBOTECTOR - MEGADRIVE - 10590
PSYCHO PINBALL - MEGADRIVE - 10990
REY LEON - MEGADRIVE - 11990 - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6990
RISE OF THE ROBOT - MEGADRIVE - 7490 - GAME GEAR - 6990
RISTAR - MEGADRIVE - 9990 - GAME GEAR - 5990
ROCK'N ROLL RACING - MEGADRIVE - 10490
SAMPRAS TENNIS - MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE II - MEGADRIVE - 11990
SOLAIL - MEGADRIVE - 9990
SONIC 3 - MEGADRIVE - 11990
SONIC & KNUCKLES - MEGADRIVE - 8490
SONIC TRIPLE TROUBLE - GAME GEAR - 5990
SPARKSTER - MEGADRIVE - 9590
SUPER ST. FIGHTER - MEGADRIVE - 10490
TINY TOON ALL STAR - MEGADRIVE - 9990
URBAN STRIKE - MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING - MEGADRIVE - 10490
MAIL VENTA POR CORREO
Gastos de envío:
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* Pedidos superiores a 3.000 Pts en península
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
902 171819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h

No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

TODOSEGA

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

GAME GEAR Watch

SEGA

GAME GEAR

POWER

TIME GEAR

SUSCRÍBETE